

**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI
PERMAINAN OUTBOUND USIA 4-5 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK
PEMBINA KOTAAGUNG TANGGAMUS**



Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana SI dalam Ilmu Tarbiyah**

Oleh:

Arini

NPM. 1411070124

Jurusan :Pendidikam Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1439/2018 M**

**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK
MELALUI PERMAINAN OUTBOUND USIA 4-5 TAHUN DI TAMAN
KANAK-KANAK PEMBINA KOTAAGUNG TANGGAMUS**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat

Guna Mendapatkan Gelar Sarjana SI dalam Ilmu Tarbiyah



Jurusan :Pendidikam Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Pembimbing I : Dr. Hj. Nilawati Tajuddin, M. Si

Pembimbing II: Bernediv Nurdin, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN**

LAMPUNG

1439/2018 MS

ABSTRAK

Motorik kasar adalah kemampuan anak dalam melakukan kegiatan dengan menggunakan otot-otot besar Yang dipengaruhi oleh kematangan otot, syaraf, dan otak anak. serta mencakup fungsi lokomotor, non lokomotor dan kemampuan manipulatif. Contohnya seperti berjalan, berlari, melompat, melempar dan menangkap, menendang dan sebagainya. permainan *outbound* adalah suatu kegiatan yang dilakukan dialam terbuka yang menyenangkan dan penuh tantangan, dimana kegiatannya berupa simulasi dalam bentuk permainan-permainan yang kreatif, rekreatif dan edukatif. Yang berujuan untuk pengembangan diri anak melalui rangkaian kegiatan yang beraspek psikomotorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan moral.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perkembangan motorik kasar anak melalui Permainan *outbound*. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Outbound usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus” ?. Penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian Deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan secara objektif keadaan di tempat penelitian dengan menggunakan kata-kata atau kalimat, mengenai perilaku dan tindakan guru-guru di Taman Kanak-kanak Pembina Kotaagung Tanggamus dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar melalui permainan *outbound*.

Penelitian ini menggunakan tehnik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan reduksi data, display data dan menarik kesimpulan/verifikasi. Dari hasil penelitian pencapaian perkembangan motorik kasar anak melalui permainan *outbound* kelas A di TK Pembina Kotaagung Tanggamus, kemampuan motorik kasar anak masih mulai berkembang. Dari 17 anak yang berkembang sangat baik 0 %, anak yang berkembang sesuai harapan 17,6 % dengan jumlah anak 3. Dan 53 % anak yang mulai berkembang dengan jumlah anak 9. Serta 29,4 % anak yang belum berkembang dengan jumlah anak 5.

Kata Kunci: *Motorik Kasar, Permainan Outbound*



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN OUTBOUND USIA 4-5 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK PEMBINA KOTAAGUNG TANGGAMUS**
Nama : **ARINI**
NPM : **1411070124**
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**
Jurusan : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

MENYETUJUI

Untuk di Munaqosahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosah
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Hj. Nilawati Tajuddin, M.Si.
NIP.195508261983032002

Bernediv Nurdin, M.Pd
NIP.196906081994032001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. Hj. Meriyati, M.Pd
NIP. 196906081994032001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Leikol H. Suratmin I Sukarampe Bandar Lampung (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul, **MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN OUTBOUND USIA 4-5 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK PEMBINA KOTAAGUNG TANGGAMUS** Oleh:

Arini, NPM. 1411070124, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

telah diujikan dalam sidang Munaqosah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, pada hari/tanggal: **Senin, 31 Desember 2018 pukul 10.00 – 12.00 WIB**

TIM MUNAQOSAH

Ketua Sidang

:Dr. H. Rubhan Masykur, M.Pd

Sekretaris

:Cahniyo Wijaya Kuswanto, M.Pd

Penguji Utama

:Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I

Penguji Kedua

: Dr. Hj. Nilawati Tajuddin, M.Si

Penguji Pendamping

: Bernediv Nurdin, M.Pd

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd

NIP. 195608101987031001

MOTTO

وَأَعِدُّوا لَهُمْ مَا اسْتَطَعْتُمْ مِنْ قُوَّةٍ وَمِنْ رِبَاطِ الْخَيْلِ تُرْهِبُونَ بِهِ عَدُوَّ اللَّهِ
وَعَدُوَّكُمْ وَآخَرِينَ مِنْ دُونِهِمْ لَا تَعْلَمُونَهُمُ اللَّهُ يَعْلَمُهُمْ ۚ وَمَا تُنْفِقُوا مِنْ شَيْءٍ
فِي سَبِيلِ اللَّهِ يُوَفَّ إِلَيْكُمْ وَأَنْتُمْ لَا تُظْلَمُونَ ﴿٦٠﴾

Artinya: “Dan siapkanlah untuk menghadapi mereka kekuatan apa saja yang kamu sanggupi dan dari kuda-kuda yang ditambat untuk berperang (yang dengan persiapan itu) kamu menggentarkan musuh Allah dan musuhmu dan orang-orang selain mereka yang kamu tidak mengetahuinya; sedang Allah mengetahuinya. apa saja yang kamu nafkahkan pada jalan Allah niscaya akan dibalasi dengan cukup kepadamu dan kamu tidak akan dianiaya (dirugikan)”. (QS Al-Anfaal:60)¹



¹ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al Qu'anul Karim Dan Terjemahan* (Surakarta: Ziyad Books, 2014), h. 147.

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT, dengan rasa ikhlas dan tulus saya persembahkan sebagai tanda bakti, hormat dan cinta serta rasa terimakasih yang tiada terhingga kepada orang yang telah memberi makna dalam hidupku. Saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Ayahanda Mat musni dan ibunda Muawwanah, terimakasih atas limpahan kasih sayang yang senantiasa selalu berdo'a, dan memberikan motivasi sehingga saya bisa menyelesaikan study ini.
2. Adikku tersayang Riana dan Andrian, terimakasih selalu memberikan semangat dan dorongan kepadaku.
3. Sahabatku Desta Yulistia, Dewi Sartika, Brian Gistiano, Serlita Tri Hutami, Lia, Aprianti, Susanti, Yundiana, Inggit Permatasi, dan Devin Siandiko. Terima kasih sudah menemani ku dari pertama kuliah sampai dengan saat ini dan terimakasih atas perhatian dan kesabaranmu dalam memberiku semangat dan inspirasi dalam menyelesaikan study ini.
4. Teman temanku PIAUD kelas C, terimakasih sudah memberikan semangat selama masa perkuliahan ini semoga Allah SWT selalu memberikan kemudahan dalam menyelesaikan study ini.

5. Yang tersayang, terimakasih sudah mendengarkan keluh kesahku saat ini dan terimakasih selalu memberikan semangat, perhatian dan kasih sayang sehingga saya bisa menyelesaikan study ini.
6. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.



RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Arini, yang dilahirkan di desa Sukamara pekon Mulang Maya kecamatan Kotaagung Timur kabupaten Tanggamus pada tanggal 25 Agustus 1996, putri pertama dari 3 bersaudara dari ayah Mat Musni dan Ibu Muawwanah. Penulis tinggal didesa sukamara, pekon Mulangmaya kecamatan Kotaagung kabupaten Tanggamus provinsi Lampung. Penulis memulai pendidikan di SDN 1 Kampung Baru lulus pada Tahun 2008. SMP Negeri Kotaagung Timur lulus pada tahun 2011.SMA Negeri 2 Kotaagung lulus pada tahun 2014. Penulis melanjutkan pendidikan strata 1 (S1) pada tahun 2014 di Fakultas Tarbiah dan keguruan dengan mengambil jurusan pendidikan Islam anak Usia Dini (PIAUD). Pada perkuliahan ini penulis memulai kegiatan dengan kuliah ta'aruf (KULTA), proses belajar mengajar dari semester 1-6, kemudian melaksanakan KKN di Candipuro serta menempuh PPL di Raudhatul Athfal Perwanida 2 Teluk Betung.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan ilmu pengetahuan, kekuatan dan petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul: “Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Outbound Pada Kelas A Di Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus”.

Shalawat beriring salam semoga senantiasa tercurah atas junjungan kita Nabi Muhammad SAW, para sahabat, keluarga dan pengikutnya yang taat menjalankan perintah-Nya. Penulis menyusun skripsi ini, sebagai bagian dari persyaratan untuk penyelesaian pendidikan pada program Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dan Alhamdulillah telah dapat penulis selesaikan sesuai dengan rencana.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari akan sepenuhnya kekurangan dan keterbatasan ilmu pengetahuan, namun atas bimbingan dari berbagai pihak, sehingga semua kesulitan dan hambatan bisa teratasi oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan kemudahan dalam berbagai hal sehingga penulisan skripsi ini berjalan dengan baik.
2. Dr. Hj. Meriyati, M. Pd selaku ketua jurusan PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah memberi arahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.

3. Dr. Hj. Nilawati Tajuddin, M. Si sebagai dosen pembimbing I dan Bernediv Nurdin, M. Pd sebagai dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesainya penulisan skripsi ini.
4. Ayahanda Mat musni dan ibunda Muawwanah, terimakasih atas limpahan kasih sayang yang senantiasa selalu berdo'a, dan memberikan motivasi sehingga saya bisa menyelesaikan study ini.
5. Bapak/Ibu dosen Fakultas Tarbiah dan Keguruan serta Bapak/Ibu staff perpustakaan UIN Raden Intan Lampung yang telah ikhlas membimbing dan mendidik serta memberikan ilmu pengetahuannya kepada penulis dan juga para kasubag yang telah banyak membantu untuk terselesainya skripsi ini.

Demikian mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Semoga Allah melimpahkan balasan pahala yang berlipat ganda atas bantuan yang telah diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Amin Ya Rabbal Alamin.

Bandar Lampung, 31 Desember 2018

Penulis

ARINI

NPM. 1411070124

DAFTAR ISI

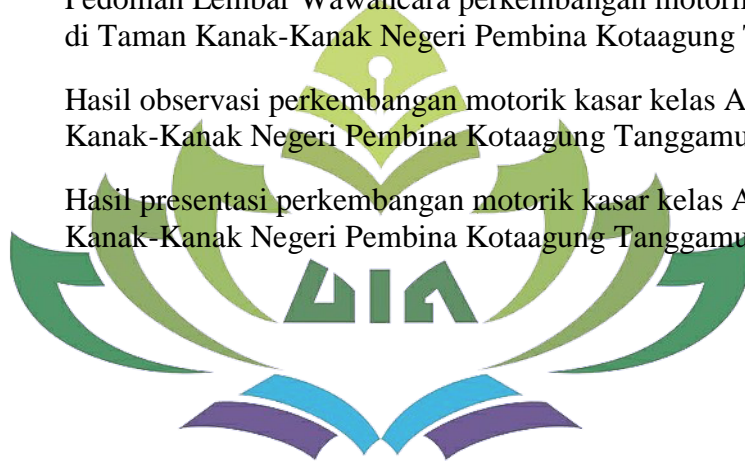
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	11
1. Manfaat Teoritis.....	11
2. Manfaat Praktis	11
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Teori Perkembangan Motorik Kasar	13
1. Definisi Motorik Kasar anak.....	13
2. Tahap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini.....	17
3. Prinsip Perkembangan Motorik Anak.....	19
4. Karakteristik Anak Usia 4-5 Tahun	20
5. Unsur-Unsur Keterampilan Motorik Kasar Anak	23

6. Fungsi Motorik Kasar Bagi Anak	24
7. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motorik Anak	26
 B. Bermain.....	30
1. Definisi Bermain.....	30
2. Tahap-Tahap Bermain Pada Anak	32
3. Karakteristik Bermain Pada Anak.....	33
4. Fungsi Bermain Pada Anak	35
 C. Permainan Outbound	37
1. Definisi Outbound.....	37
2. Jenis Kegiatan Outbound	41
3. Metode Outbound	44
4. Jenis-Jenis Permainan Outbound Untuk Anak Usia Dini	45
5. Langkah-Langkah Outbound	46
6. Manfaat Outbound	49
 D. Kerangka Berfikir	53
E. Penelitian Relevan	54
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	56
B. Setting Penelitian	57
1. Tempat Penelitian	57
2. Waktu Penelitian.....	57
 C. Subjek, Objek Dan Lokasi Penelitian	58
1. Subjek dan Objek.....	58
2. Lokasi Penelitian.....	58
a. Profil Sekolah.....	58
b. Visi Dan Misi Taman Kanak-Kanak Pembina.....	59
c. Tujuan Program Sekolah Taman Kanak-Kanak Pembina	59
d. Kondisi Pendidik Taman Kanak-Kanak Pembina	60
e. Kondisi Anak Didik Taman Kanak-Kanak Pembina.....	61
 D. Sumber Data.....	61

1. Data Primer	61
2. Data Sekunder	62
E. Teknik Dan Alat Pengumpulan Data	62
1. Pengamatan Atau Observasi	62
2. Wawancara.....	66
3. Dokumentasi	68
F. Teknik Analisis Data.....	69
1. Reduksi Data	69
2. Display Data.....	70
3. Menarik Kesimpulan/Verifikasi.....	70
G. Uji Keabsahan Data Temuan	71
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Data.....	72
B. Pembahasan.....	92
BAB V REKOMENDASI DAN KESIMPULAN, SARAN DAN PENUTUP	
A. Rekomendasi Dan Kesimpulan.....	94
B. Saran	95
C. Penutup	96
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Susunan pengurus dan rincian tugas di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kotaagung Tanggamus	60
Tabel 2	Jumlah anak didik kelas A di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kotaagung Tanggamus	61
Tabel 3	Kisi-kisi perkembangan motorik kasar kelas A di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kotaagung Tanggamus	63
Tabel 4	Pedoman Observasi perkembangan motorik kasar kelas A di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kotaagung Tanggamus	64
Tabel 5	Pedoman Lembar Wawancara perkembangan motorik kasar kelas A di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kotaagung Tanggamus ..	68
Tabel 6	Hasil observasi perkembangan motorik kasar kelas A di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kotaagung Tanggamus	86
Tabel 7	Hasil presentasi perkembangan motorik kasar kelas A di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kotaagung Tanggamus	88



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Kisi-Kisi Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak
- Lampiran 2 Pedoman Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak
- Lampiran 3 Instrumen Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelas A di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kotaagung Tanggamus
- Lampiran 4 Kerangka Wawancara Dengan Guru
- Lampiran 5 Cover ACC Proposal
- Lampiran 6 Cover Acc Munaqosah
- Lampiran 7 Surat Tugas Seminar Proposal
- Lampiran 8 Surat Tugas Sidang Munaqosah
- Lampiran 9 Pengesahan Proposal
- Lampiran 10 Surat Permohonan mengadakan Penelitian
- Lampiran 11 Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian
- Lampiran 12 Kartu Konsultasi
- Lampiran 13 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- Lampiran 14 Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak dari usia lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹

Penjelasan diatas menjelaskan bahwa masa usia dini merupakan wahana pendidikan yang baik untuk memberikan pembinaan agar pertumbuhan dan perkembangan anak dapat berkembang dengan baik melalui perawatan dan pengasuhan. Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar yang dapat diselenggarakan melalui jalur formal, non formal, dan informal.² Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan.

¹ Kemendiknas, *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 14* (Jakarta: Depdiknas), h. 2.

² Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 5.

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa keemasan (*golden age*). Proses pembelajaran yang diberikan kepada anak harus disesuaikan dengan karakteristiknya.³

Elizabet dalam buku Mansur, berpendapat bahwa perkembangan fisik sangat penting untuk dipelajari dan dikembangkan, karena perkembangan fisik anak akan menentukan keterampilan anak dalam bergerak. Secara tidak langsung, pertumbuhan dan perkembangan fisik akan mempengaruhi bagaimana anak itu memandang dirinya sendiri dan bagaimana dia memandang orang lain.⁴

Perkembangan fisik/motorik adalah semua gerakan yang mungkin dilakukan oleh seluruh tubuh. Perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh dan perkembangan tersebut erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik diotak.⁵

³ Dw Ayu Winda Astari, dkk, "Penerapan Metode Demonstrasi Melalui Kegiatan Senam Irama Berbantuan Media Audio Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak". *E-Journal PG-PAUD*, Vol. 3 No. 1 (Tahun 2015), h. 2.

⁴ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam* (Jakarta: Pustaka Pelajar, 2005), h.22.

⁵ Nilawati Tadjuddin, *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al-Quran* (Jawa Barat: Herya Media, 2014), h. 204.

Adapun ayat Al-Quran yang menjelaskan tentang perkembangan fisik manusia adalah sebagai berikut:

هُوَ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ تُرَابٍ ثُمَّ مِنْ نُطْفَةٍ ثُمَّ مِنْ عَلَقَةٍ ثُمَّ يُخْرِجُكُمْ طِفْلًا ثُمَّ لِتَبْلُغُوا أَشَدَّكُمْ ثُمَّ لَتَكُونُوا شُيُوخًا وَمِنْكُمْ مَنْ يُتَوَفَّى مِنْ قَبْلٍ وَلِتَبْلُغُوا أَجَلًا مُّسَمًّى وَلَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ ﴿٦٧﴾

Artinya: “Dia-lah yang menciptakan kamu dari tanah kemudian dari setetes mani, sesudah itu dari segumpal darah, kemudian dilahirkannya kamu sebagai seorang anak, kemudian (kamu dibiarkan hidup) supaya kamu sampai kepada masa (dewasa), kemudian (dibiarkan kamu hidup lagi) sampai tua, diantara kamu ada yang diwafatkan sebelum itu. (kami perbuat demikian) supaya kamu sampai kepada ajal yang ditentukan dan supaya kamu memahaminya”. (QS Ghafir Ayat 67)

Dari penjelasan ayat diatas, proses kejadian individu mengalami tahapan sejak dalam kandungan hingga lahir. Seorang individu lahir dan tumbuh menjadi anak. Kemudian menginjak usia remaja (*baligh*) dan kamu semua menjadi dewasa selanjutnya memasuki tahapan terakhir yaitu (*shuyukh*) tua dan meninggal. Namun ada juga yang meninggal sebelum usianya tua.

Perkembangan motorik anak terbagi menjadi dua bagian, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar terbentuk saat anak memiliki koordinasi dan keseimbangan hampir seorang dewasa. Motorik kasar adalah kemampuan

yang membutuhkan koordinasi sebagian besar tubuh anak. Untuk merangsang motorik kasar anak dapat dilakukan dengan melatih anak untuk meloncat, memanjat, berlari, berjinjit, berjalan dan sebagainya.⁶

Motorik adalah terjemahan dari kata “*motor*” yang menurut Gallahue dalam buku Samsudin, adalah suatu dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak. Dengan kata lain, gerak (*movement*) adalah kulminasi dari suatu tindakan yang didasari oleh proses motorik.⁷ Sedangkan Menurut Rini Hildayani perkembangan motorik meliputi perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Keterampilan/kemampuan motorik kasar, yaitu gerakan yang dihasilkan dari kemampuan mengontrol otot-otot besar, contohnya adalah berjalan, berlari, melompat, berguling.⁸

Menurut Santrock motorik kasar adalah keterampilan motorik yang melibatkan aktivitas otot yang besar, salah satu contoh yaitu berjalan. Motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh. Motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya.⁹ Selanjutnya menurut Penney Upton berpendapat keterampilan motorik kasar melibatkan otot-

⁶ Veny Iswantiningtyas, Intan Prastihastari Wijaya, “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor”. *Jurnal PINUS*, Vol. 1 No. 3 (Oktober 2015), h. 249.

⁷ Samsudin, *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Prenada Media Grup, 2008), h. 10.

⁸ Rini Hildayani, dkk, *Psikologi Perkembangan Anak* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), h. 8.4.

⁹ John W Santrock, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 2007), h. 207.

otot besar tubuh dan mencakup fungsi-fungsi lokomotor seperti duduk tegak, berjalan, menendang, dan melempar bola.¹⁰

Menurut Supratno kemampuan motorik kasar anak usia dini seharusnya sudah mampu melakukan aktivitas seperti: melompat baik satu kaki maupun dua kaki, menangkap bola, dan berolahraga.¹¹ Pada penelitian ini penulis menggunakan indikator sebagai berikut yaitu berjalan, berlari, melompat, menangkap dan melempar, dan menendang.

Pembelajaran pendidikan anak usia dini dilakukan dengan cara bermain sambil belajar. Pembelajaran harus dikemas sedemikian rupa agar dapat memberikan suasana yang menyenangkan, memuaskan dan membekas. Bermain merupakan suatu aktivitas yang mencapai perkembangan yang utuh baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.¹²

Bermain atau permainan adalah suatu aktivitas terkait dengan keseluruhan anak, bukan hanya sebagian, namun melalui permainan anak akan terdorong keterampilan yang mengarahkan pada perkembangan kognitif anak, perkembangan bahasa anak, perkembangan psikomotorik dan perkembangan fisik. Cony Semiawan berpendapat bahwa dengan anak bermain seluruh tahapan anak

¹⁰ Penney Upton, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Erlangga, 2012), h. 61.

¹¹ Ni Kadek Lia Ariani, dkk, "Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Kotak Berwarna Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak". *E-Journal PG-PAUD*, Vol 3 No. 1 (Tahun 2015), h. 3.

¹² Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak Edisi Pertama* (Jakarta: Prenada Media Group, 2011), h. 135.

dapat berkembang dengan baik dan perkembangan itu dapat terlihat ketika anak menginjak masa remaja.¹³

Setiap anak mempunyai hak untuk bermain. dengan kata lain bermain adalah kegiatan utama bagia anak. Karena dengan bermain anak mendapat suatu pengetahuan dan pengalaman untuk membantu perkembangan anak agar anak mampu menyiapkan diri untuk kehidupannya dimasa yang akan mendatang.¹⁴ Salah satu manfaat yang diharapkan dari kegiatan bermain pada anak adalah untuk mengembangkan motorik kasar secara optimal.¹⁵ Berdasarkan jenisnya bermain dapat dibedakan menjadi bermain sensori, bermain simbolik, dan bermain pembangunan. Bermain dapat dilakukan dimana saja, baik didalam ruangan (*indoor*) maupun diluar ruangan (*outdoor*). Adapun pembelajaran yang mendukung bermain diluar ruangan yaitu melalui permainan *outbound*.

Menurut John W Santrock permainan (*play*) adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Serta malalui permainan anak mendapat kegembiraan dari apa yang telah dilakukan

¹³ Ismatul Hasanah, dkk, "Permainan Tradisonal Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini". *Jurnal Penelitian PAUDIA*. Vol. 1 No 1 (2011), h. 4.

¹⁴ Uswatun Hasanah, "Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisonal Bagi Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 5 No. 1 (Juni 2016), h.9.

¹⁵ Hasmawaty, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Bermain Tradisonal Akdende-dende Pada TK Yafqaeda Kota Makassar". *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, Vol. 1 No. 2 (Tahun 2017), h. 88.

anak itu sendiri.¹⁶ Sedangkan *Outbound* adalah kegiatan luar ruangan, kegiatannya lebih banyak bermain..¹⁷

Outbound adalah kegiatan pelatihan sekaligus rekreasi yang dilakukan dilapangan atau dialam terbuka yang terdiri dari berbagai permainan (*games*) dan tantangan (*challenge*), serta dari masing-masing permainan mempunyai tujuan-tujuan tertentu.¹⁸ *Outbound* merupakan metode pengembangan diri melalui kombinasi rangkaian kegiatan beraspek psikomotorik, kognitif, dan afeksi dalam pendekatan pembelajaran melalui pengalaman.¹⁹

Terdapat jenis permainan *outbound* untuk anak usia dini diantaranya: bola estafet, dragon ball, snake balloon atau balon ular, pipa lines, permainan kapal pecah, jembatan dua garis curam, lintas alam/melakukan perjalanan (trekking), karet estafet/karet berantai, bola estafet, jaring laba-laba, permainan sepak bola dan sebagainya. Pada penelitian ini penulis menggunakan kegiatan *outbound* jenis *Fun Games*.

¹⁶ Amilia Anom Sari, Dkk, "Pengaruh Permainan Pipa Bocor Terhadap Kemampuan Sosial Dalam Bekerjasama Pada Anak Usia 5-6 Tahun ". *Jurnal PAUD*. Vol. 4 No. 2 (2015), h. 2.

¹⁷ Roliyah, " Penerapan Metode Permainan Outbound Dengan Menggunakan Papan Titian Berjejak Kaki Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik". *Artikel Penelitian*, h. 7.

¹⁸ Vivi Septiana Parista, Dkk, "Pengaruh Permainan Outbound Myistique Ball Terhadap Tingkat Kebugaran Jasmani siswa". *Journal Of Phisikal Education, Sport, Health, Recreations*. Vol. 5 No. 3 (2016), h. 2.

¹⁹ Eneng Gernika Dan Ni Made Sulastrri, "Pemanfaatan Kegiatan Outbound Untuk Menumbuhkan Karakter Percaya Diri Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan*, Vol. 16 No. 4 (2017), h.2.

Berdasarkan praobservasi, terdapat daftar peserta didik Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus berjumlah 85 peserta didik. Penelitian ini adalah peserta didik usia 4-5 tahun (kelas A) yang berjumlah 17 peserta didik, terdapat 4 anak laki-laki dan 13 anak perempuan. perkembangan motorik kasar anak khususnya kelas A berbeda beda. Dari jumlah 17 peserta didik yang ada, hanya ada 3 peserta didik yang berkembang sesuai harapan, dan terdapat 9 peserta didik yang mulai berkembang, serta ada 5 peserta didik yang belum berkembang.

Dari hasil praobservasi penulis, peserta didik di Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus motorik kasarnya mulai berkembang. Adapun pembelajaran yang dilakukan pendidik dalam melatih kemampuan motorik kasar, senam yang dilakukan setiap hari jumat dan melaksanakan permainan *outbound*. Permainan yang digunakan pendidik kurang bervariasi sehingga peserta didik kurang berantusias dan kurang bersemangat khususnya dalam mengembangkan motorik kasar. Selain itu juga guru kurang memanfaatkan alat-alat permainan yang ada di Taman Kanak-Kanak Pembina Tanggamus.²⁰

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas yaitu ibu Titi bahwa pada usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak Pembina Tanggamus perkembangan motorik kasarnya masih mulai berkembang. Hal ini terlihat hanya sebagian anak yang mulai berkembang motorik kasarnya. peserta didik. guru biasanya

²⁰Hasil Pra-Penelitian di Kelompok A TK Pembina Kotaagung Tanggamus (21 Februari 2018).

menggunakan metode senam rutin pada hari Jum'at dan permainan yang dilakukan *outbound*. Dalam menerapkan metode ini guru kelasnya mengalami beberapa kendala salah satunya masih terdapat sebagian anak yang kurang bersemangat dan kurang fokus. Di Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus sudah melakukan pembelajaran motorik kasar dengan menggunakan permainan *outbound* yang dilakukan seminggu sekali atau dua minggu sekali pada hari jum'at atau selasa.²¹

Berdasarkan uraian tersebut maka penulis tertarik untuk memilih judul “Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui permainan Outbound Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul pada anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus adalah:

1. Kemampuan motorik kasar di Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus mulai berkembang.

²¹ Hasil Wawancara Dengan Guru Kelompok A TK Pembina Kotaagung Tanggamus, Ibu Titi (21 Februari 2018).

2. Anak kurang bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran khususnya dalam mengembangkan motorik kasar. Karena permainan yang digunakan guru kurang bervariasi.
3. Guru di Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus kurang optimal dalam melakukan kegiatan untuk mengembangkan motorik kasar.
4. Guru kurang memanfaatkan alat-alat permainan di Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis membatasi masalah masalah hanya pada :

1. Kemampuan motorik kasar diTaman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggmus mulai berkembang.
2. Anak kurang bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran khususnya dalam mengembangkan motorik kasar. Karena permainan yang digunakan guru kurang bervariasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka yang menjadi rumusan masalah penelitian ini adalah “ Bagaimana Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Outbound Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus” ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui kemampuan motorik kasar anak melalui permainan Outbound pada usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus.
2. Untuk menggambarkan perkembangan motorik kasar anak yang dicapai ketika menggunakan permainan *outbound* di Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus.

F. Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat penelitian yang dapat diambil dari penelitian ini, maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan pengetahuan mengenai pentingnya permainan *outbound* dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.
- b. Penelaahan secara aplikatif mengenai perkembangan motorik kasar anak melalui permainan *outbound*..

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif, dan menyenangkan melalui permainan *outbound*.

- b. Bagi pendidik dan calon pendidik, dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara mengembangkan motorik kasar anak, khususnya melalui permainan *outbound*.
- c. Bagi sekolah, dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan motorik kasar anak.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Teori Perkembangan Motorik Kasar

1. Definisi Perkembangan Motorik Kasar

Motorik adalah terjemahan dari kata “*motor*” yang menurut Gallahue dalam Syamsudin adalah suatu dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak. Dengan kata lain, gerak (*movement*) adalah kulminasi dari suatu tindakan yang didasari oleh proses motorik.²²

Sedangkan Menurut Rini Hildayani perkembangan motorik meliputi perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Keterampilan/kemampuan motorik kasar, yaitu gerakan yang dihasilkan dari kemampuan mengontrol otot-otot besar, contohnya adalah berjalan, berlari, melompat, berguling.²³

Sejalan dengan pendapat diatas, Penney Upton berpendapat keterampilan motorik kasar melibatkan otot-otot besar tubuh dan mencakup fungsi-fungsi lokomotor seperti duduk tegak, berjalan, menendang, dan melempar bola.²⁴

Selanjutnya Menurut Dodge dalam Nilawati Tadjuddin menyatakan bahwa pencapaian kemampuan motorik kasar dan motorik halus pada anak

²² Samsudin, *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Prenada Media Grup, 2008), h. 10.

²³ Rini Hildayani, dkk, *Psikologi Perkembangan Anak* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), h. 8.4.

²⁴ Penney Upton, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Erlangga, 2012), h. 61.

usia prasekolah merupakan tujuan dari pengembangan fisik anak. Pencapaian kontrol motorik kasar meliputi: memindahkan otot-otot besar dalam tubuh khususnya lengan dan kaki secara sadar dan berhati-hati.²⁵

Menurut Santrock motorik kasar adalah keterampilan motorik yang melibatkan aktivitas otot yang besar, salah satu contoh yaitu berjalan. Motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh. Motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya.²⁶ Menurut Richard Decaprio motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan dirinya. Kemampuan ini berkaitan dengan kematangan fisik yang memerlukan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh. Contoh gerakan fisik tersebut antara lain berjalan, berlari, melompat dan sebagainya.²⁷

Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh

²⁵ Nilawati Tadjuddin, *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al-Quran* (Jawa Barat: Herya Media, 2014), h. 209.

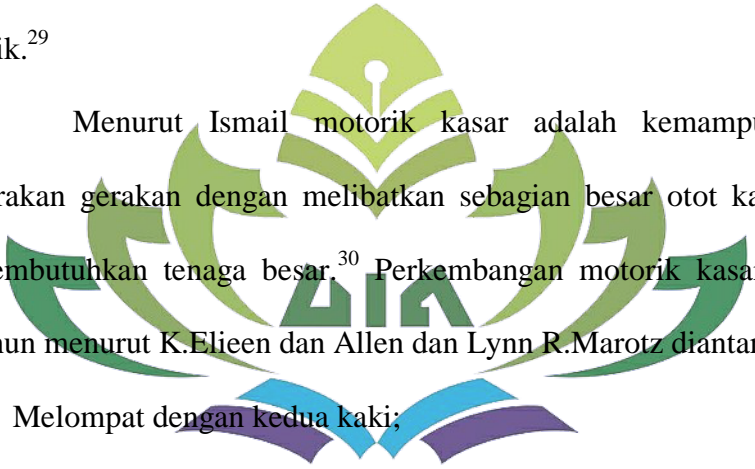
²⁶ John W Santrock, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 2007), h. 207.

²⁷ Hasmawaty, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Bermain Tradisional Akdende-dende Pada TK Yafqaeda Kota Makassar". *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, Vol. 1 No. 2 (Tahun 2017), h. 87.

kematangan anak, misalnya keterampilan duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya.²⁸

Menurut Zulkifli bahwa yang dimaksud dengan motorik adalah sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh yang didalamnya terdapat tiga unsur yang menentukannya yaitu otot, syaraf dan otak. Ketiga unsur yang saling berkaitan, saling menunjang, saling melengkapi dengan unsur lainnya untuk mencapai kondisi motorik yang lebih baik.²⁹

Menurut Ismail motorik kasar adalah kemampuan melakukan gerakan dengan melibatkan sebagian besar otot kasar tubuh yang membutuhkan tenaga besar.³⁰ Perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun menurut K.Elleen dan Allen dan Lynn R.Marotz diantaranya:

- 
- a. Melompat dengan kedua kaki;
 - b. Meloncat atau maju 10 kaki berturut-turut tanpa terjatuh;
 - c. Berjalan berjinjit selama 20 detik;

²⁸ Mirawati, Eva Rahmawati, "Permainan Modifikasi Untuk Stimulasi Keterampilan Gerak Dasar Manifulatif anak Usia 2-4 Tahun". *Jurnal Pendidikan*, Vol. 1 No. 2 (November 2017), h. 2.

²⁹ Lilis Eriyani, "Upaya Meningkatkan Motorik Kasar (Melompat) Anak Melalui Permainan Lompat Tali Pada Kelompok B.2 Di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung". (Skripsi Fakultas Tarbiah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Lampung, Bandar Lampung, April 2017).h. 35.

³⁰ Ade Agusriani, "Penigkatan Kemampuan Motorik Kasar Dan Kpercayaan Diri Melalui Bermain Gerak". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 9 No. 1 (April 2015), h. 4.

- d. Berlari sepanjang 2 meter dengan atau tanpa rintangan. Namun, mata pelajaran kelompok perlakuan meningkatkan pada berjalan, melempar, menangkap, melompat dan tangga pendakian.³¹

Gallahue yang dikutip Maria Hidayanti membagi keterampilan motorik dalam tiga kategori yaitu:

- a. Kemampuan lokomotor adalah kemampuan yang digunakan untuk memerintahkan tubuh dari suatu tempat meluncur.
- b. Kemampuan non-lokomotor adalah kemampuan yang digunakan tanpa memindahkan tubuh atau gerak ditempat. Contoh gerakan kemampuan non-lokomotor adalah menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, jalan di tempat, lompat ditempat, berdiri dengan satu kaki, dan mengayuhkan kaki secara bergantian.
- c. Kemampuan manipulatif adalah kemampuan yang dikembangkan saat anak sedang menguasai berbagai macam objek dan kemampuan ini lebih banyak melibatkan tangan dan kaki. Contoh kemampuan manipulatif adalah gerakan melempar, memukul, menendang, menangkap obyek, memutar tali, dan memantulkan, atau menggiring bola.³²

³¹ Rike Sulistiawati, "Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Gerak Locomotor Di Taman Kanak-Kanak Widya Bhakti Tanjung Senang Bandar Lampung". (Skripsi Fakultas Tarbiah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Lampung, Bandar Lampung, April 2017).h. 16.

³² Maria Hidayanti, "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 7 No. 1 (April 2013), h. 197.

Berdasarkan pendapat para pakar diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa motorik kasar adalah kemampuan anak dalam melakukan kegiatan dengan menggunakan otot-otot besar Yang dipengaruhi oleh kematangan otot, syaraf, dan otak anak. serta mencakup fungsi lokomotor, non lokomotor dan kemampuan manipulatif. Contohnya seperti berjalan, berlari, melompat, melempar dan menangkap, menendang dan sebagainya.

2. Tahap Kemampuan Motorik Kasar Anak

secara umum terdapat 3 tahap kemampuan motorik anak sebagai berikut:

- a. Tahap kognitif, pada tahap ini anak berusaha memahami keterampilan motorik serta apa saja yang dibutuhkan untuk melakukan sebuah gerakan. Dan pada tahap ini anak bisa mengingat gerakan yang pernah dilakukan oleh anak.
- b. Tahap asosiatif, pada tahap ini anak belajar untuk mengolah penapilan atau gerakan supaya tidak melakukan kesalahan kemasa yang akan datang. Pada tahap ini merupakan strategi sebelumnya dari apa yang dilakukan menjadi bagaimana melakukannya.

- c. Tahap *outonomous*, tahap ini merupakan respons lebih efisien dan terjadi suatu kesalahan sehingga anak bisa menampilkan gerakan secara otomatis.³³

Harrow menyatakan bahwa tahap kemampuan motorik kasar anak usia dini dapat dikelompokkan sebagai berikut:

a. Gerakan Refleks

Gerakan reflex adalah gerakan atau tindakan manusia yang timbul sebagai reaksi terhadap suatu stimulus tanpa keterlibatan kesadaran. Gerakan ini terjadi tanpa kemauan diri sendiri dan merupakan gerak dasar dari perilaku manusia yang telah dimiliki sejak lahir dan berkembang hingga dewasa.

b. Gerak Dasar Fundamental

Gerak dasar fundamental merupakan pola gerakan yang menjadi dasar untuk ketangkasan gerak yang lebih kompleks. Gerakan ini terjadi atas dasar gerakan refleks yang berhubungan dengan badannya, merupakan bawaan sejak lahir dan terjadi melalui latihan.

c. Kemampuan Perseptual

³³ Yulias Wulani Fajar dan Endang Ratnasari, "Efektifitas Permainan Sirkuit Pintar Melatih Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun". *Jurnal PG-PAUD*, Vol. 2 No. 2 (Oktober 2015), h. 3.

Kemampuan perceptual membantu seseorang menafsirkan stimulus secara tepat sehingga mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan dapat menghasilkan perilaku yang efektif dan efisien.

d. Kemampuan Fisik

Kemampuan fisik adalah karakteristik fungsional dari semua organ kekuatan. Apabila kemampuan tersebut dikembangkan pada seseorang maka ia akan mempergunakannya secara benar dan efisien dalam melakukan suatu gerakan.³⁴

3. Prinsip Perkembangan Motorik Anak

Menurut Yudha M Saputra prinsip perkembangan motorik adalah adanya suatu perubahan perkembangan baik fisik maupun psikis sesuai dengan masa pertumbuhannya.³⁵

Pendapat lain dikemukakan oleh Hurlock bahwa berdasarkan hasil studi longitudinal mengenai perkembangan motorik, terdapat lima prinsip perkembangan yaitu:

- a. Perkembangan motorik bergantung pada kematangan otot dan syaraf.
- b. Belajar keterampilan motorik tidak terjadi sebelum anak matang.
- c. Perkembangan motorik mengikuti pola yang dapat diramalkan.
- d. Dimungkinkan menentukan norma perkembangan motorik.

³⁴ Bambang Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h.

4.3.

³⁵ Yudha Saputra dan Rudiyanto, *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK* (Jakarta: Depdiknas, 2005), h. 114.

- e. Perbedaan individu dalam laju perkembangan motorik.

Prinsip-prinsip pelaksanaan kegiatan fisik motorik di Taman Kanak-Kanak adalah sebagai berikut:

- a. Menciptakan suasana yang gembira dan menyenangkan.
- b. Gerakkanya bervariasi.
- c. Dilakukan tiap hari.
- d. Baik secara formal maupun diselipkan antara kegiatan yang direncanakan.
- e. Berencana dan bertahap.
- f. Diatur sesuai dengan kebutuhan anak untuk bermain dan bergerak.³⁶

4. Karakteristik Perkembangan Motorik Anak Usia 4-5 Tahun

Bambang Sujiono dalam buku Sumantri menyatakan bahwa perkembangan gerak anak usia 4-5 tahun adalah sebagai berikut:

- a. Berlari, untuk anak usia 4 tahun kemampuan berlari meningkat dan arahnya lebih teratur, serta sudah memiliki kemampuan mengendalikan diri untuk mengontrol gerakan berlari. Anak usia 5 tahun kemampuan berlari dan kontrol gerakan anak hampir seperti orang dewasa. Anak dapat menggabungkan gerakan berlari dengan gerakan lain.

³⁶ Cerika Rismayanthi, "Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Sebagai Stimulasi Motorik Bagi Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Aktivitas Jasmani". *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Vol. 9 No. 1 (April 2013), h. 4.

- b. Melompat. Anak usia 4 tahun kemampuan melompat meningkat dalam jarak, anak dapat melompat lebih jauh dan tinggi. Anak dapat melompat dari ketinggian kurang dari 60-70 cm dengan kedua kaki mendarat secara bersamaan. Akan tetapi dalam program pengembangannya anak usia 4 tahun dapat melompat tali dengan satu kaki secara bergantian dengan ketinggian 20 cm. Anak dapat melompat 4-6 kaki dan sejauh 25 cm. Anak usia 5 tahun dapat menggabungkan lompat dengan gerakan lain.
- c. Melempar. Anak usia 4-5 tahun dapat melempar dengan jarak lebih jauh dibandingkan sebelumnya dan dengan cara yang benar dengan melangkahkan kaki ke depan sambil melempar.
- d. Menangkap. Anak usia 4-5 tahun dapat menangkap bola besar dan kemudian menangkap bola kecil menggunakan telapak tangan.
- e. Naik turun tangga. Anak usia 4-5 tahun dapat menaiki dan menuruni tangga dengan kaki bergantian dengan sedikit bantuan dari orang dewasa.³⁷

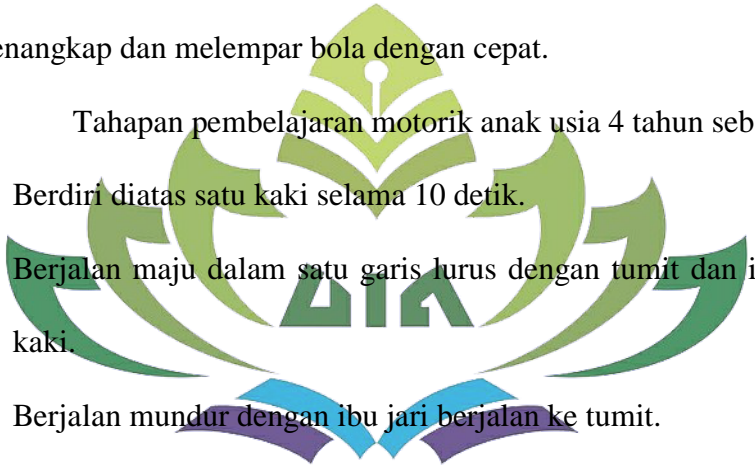
Sementara itu Yudha M Saputra dan Rudyanto juga berpendapat bahwa karakteristik motorik kasar anak usia 4-5 tahun adalah : Mengekspresikan gerakan dengan irama bervariasi, Melempar dan

³⁷Sumantri, *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005), h. 104-105.

menangkap bola, Berjalan diatas papan titian, Berjalan bervariasi memanjat dan bergantung, Melompati parit, dan Senam dengan gerakan sendiri.³⁸

Sedangkan Anita Yus, mengelompokkan kegiatan yang dapat membantu pengembangan motorik kasar anak pra-sekolah dapat dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya: berjalan dengan tangan terayun, berjalan dengan seimbang dan dapat berhenti secara tiba-tiba, melompat untuk menjangkau benda keatas atau kedepan, mengayuh sepeda dengan cepat, menangkap dan melempar bola dengan cepat.

Tahapan pembelajaran motorik anak usia 4 tahun sebagai berikut:

- 
- a. Berdiri diatas satu kaki selama 10 detik.
 - b. Berjalan maju dalam satu garis lurus dengan tumit dan ibu jari sejauh 6 kaki.
 - c. Berjalan mundur dengan ibu jari berjalan ke tumit.
 - d. Lomba lari.
 - e. Melompat kedepan 10 kali.
 - f. Melompat kebelakang sekali.
 - g. Berguling kedepan.
 - h. Menendang secara terkoordinasi kebelakang dan kedepan dengan kaki mengayun kearah berlawanan secara bersamaan.
 - i. Menangkap bola dengan dua tangan dan dilemparkan dari jarak 3 kaki.

³⁸Yudha Saputra dan Rudyanto, *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), h. 121.

- j. Melempar bola kecil dengan kedua tangan kepada seseorang yang berjarak 4-6 kaki darinya.³⁹

Dan Nasution yang dikutip Desmalia mengemukakan bahwa motorik kasar anak usia 4-5 tahun dapat dinyatakan baik apabila memenuhi syarat sebagai berikut:

- a. Dapat berdiri dengan satu kaki.
- b. Dapat berjalan kedepan dengan tumit.
- c. Dapat naik tangga dengan kaki bergantian sambil berpegangan dengan pegangan tangga.
- d. Dapat melompat satu kaki secara bergantian sebanyak 3 kali.
- e. Dapat menendang bola secara terarah.
- f. Dapat menangkap bola dengan kedua tangan dari arah lurus.
- g. Dapat berdiri dengan satu kaki secara bergantian berkali-kali.
- h. Dapat melompat mundur 2 hingga 5 lompatan berturut-turut.
- i. Dapat berlari kedepan sambil menendang bola yang menggelinding.
- j. Dapat melempar bola dari berbagai arah.⁴⁰

³⁹ Nuridin Widia Pranoto, "Pengembangan model Pembelajaran Motorik Kasar Siswa Taman Kanak-Kanak Kelompok A". *Jurnal Keolahragaan*, Vol. 4 No. 2 (September 2016), h. 3.

⁴⁰ Desmalia, "Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Melempar Dan Menangkap Bola Di TK Dharma Wanita Kenali Lampung Barat". (Skripsi Fakultas Tarbiah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Lampung, Bandar Lampung, April 2017).h. 20.

5. Unsur-Unsur Keterampilan Motorik Kasar Anak

Keterampilan motorik kasar anak pada dasarnya berbeda beda tergantung pada gerakan yang dikuasai oleh anak tersebut. Ada beberapa unsur-unsur keterampilan motorik kasar anak diantaranya:

a. Kekuatan

Kekuatan adalah keterampilan otot untuk untuk menimbulkan tenaga kontraksi. Kekuatan ini seharusnya dimiliki oleh anak, karena ketika anak tidak memiliki kekuatan otot tentu anak tidak bisa melakukan berbagai fisik misalnya: berlari, melompat, melempar, menangkap, menggantung, dan sebagainya.

b. Koordinasi

Koordinasi adalah keterampilan untuk menyatukan atau memisahkan dalam suatu tugas yang kompleks. Misalnya: anak dalam melakukan lemparan harus ada koordinasi seluruh anggota tubuh .

c. Kecepatan

Kecepatan adalah keterampilan berdasarkan kelenturan satuan waktu tertentu. Misalnya: berapa jarak yang ditempuh oleh anak dalam melakukan lari, semakin jauh jarak yang ditempuh oleh anak maka semakin tinggi kecepatannya.

d. Keseimbangan

Keseimbangan adalah keterampilan seorang dalam mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi.

e. Kelincahan

Kelincahan adalah keterampilan mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak dari titik satu ke titik yang lainnya. Misalnya: anak melakukan suatu permainan kucing dan tikus.⁴¹

6. Fungsi Motorik Kasar Bagi Anak

Endang Rini Susanti memaparkan bahwa motorik Kasar mempunyai fungsi untuk membantu anak memperoleh kemandiriannya, selain itu juga untuk membantu anak mendapatkan penerimaan sosial, sesuai dengan fungsi yang dilayaninya dalam penyesuaian sosial dan pribadi anak. Keterampilan motorik kasar dapat dibagi dalam 4 kategori yaitu:

a. Keterampilan Bantu Diri

Untuk mencapai kemandiriannya, anak harus mempelajari keterampilan motorik yang memungkinkan mereka mampu melakukan segala sesuatu bagi diri mereka sendiri.

b. Keterampilan Bantu Sosial

Untuk menjadi anggota kelompok sosial yang diterima dalam keluarga, dan tetangga, anak harus menjadi anggota yang kooperatif.

⁴¹ Aida Farida, "Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 4 No. 2 (Desember 2016), h. 6.

c. Keterampilan Bermain

Untuk dapat menikmati kegiatan kelompok sebaya, anak harus mempelajari keterampilan bermain bola dan memanipulasi alat bermain.

d. Keterampilan Sekolah

Pada tahun permulaan sekolah, sebagian pekerjaan melibatkan keterampilan motorik misalnya menari. Semakin banyak dan semakin baik keterampilan yang dimiliki, semakin baik pula penyesuaian sosial yang dilakukan dan semakin baik prestasi sekolahnya, baik dalam prestasi akademis maupun dalam prestasi non akademis.⁴²

Sejalan dengan pendapat diatas depdiknas menjabarkan fungsi perkembangan motorik yaitu:

- a. Melatih kelenturan dan koordinasi otot jari dan tangan.
- b. Mengacu pertumbuhan dan pengembangan fisik motorik, rohani dan kesehatan anak.
- c. Membentuk, membangun dan memperkuat tubuh anak.
- d. Melatih keterampilan atau ketangkasan gerak dan berfikir anak.
- e. Meningkatkan perkembangan emosional anak.
- f. Meningkatkan sosial anak

⁴² Endang Rini Sukamti, *Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini* (FIK UNY: Journal Anak Usia Dini), h. 17.

- g. Menumbuhkan perasaan menyenangkan dan memahami manfaat kesehatan pribadi.⁴³

7. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motorik Kasar Anak

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik anak antara lain:

a. Sifat Dasar Genetik

Faktor ini merupakan faktor internal yang berasal dari dalam diri anak dan merupakan sifat bawaan dari orangtua anak. Faktor ini ditandai dengan beberapa kemiripan fisik dan gerak tubuh anak dengan salah satu anggota keluarganya.

b. Kondisi Pralahir Ibu

Ketika anak berada dalam kandungan, pertumbuhan fisiknya sangat bergantung pada suplai gizi yang diperolehnya dari ibunya. Jika kondisi fisik seorang ibu terganggu karena kurang gizi, maka anak yang dikandungnya pun akan mengalami pertumbuhan fisik yang tidak sempurna.

c. Kondisi Lingkungan

Kondisi lingkungan merupakan faktor internal atau faktor diluar diri anak. Kondisi lingkungan yang kurang kondusif dapat menghambat

⁴³ Euis Yuniastuti, "Penerapan Pembelajaran Tari Gantar Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Dengan Menggunakan konsep DAP Di TK Kartika V-66 Balik Papan". *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 15 No. 3 (2015), h. 3-4.

perkembangan motorik anak, dimana anak kurang mendapatkan keleluasaan dalam bergerak dan melakukan latihan-latihan.

d. Kesehatan Dan Gizi

Kesehatan dan gizi anak sangat berpengaruh terhadap optimalisasi perkembangan motorik anak, mengingat bahwa anak berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan fisik yang sangat pesat. Hal ini ditandai dengan bertambah volume dan fungsi tubuh anak. Dalam pertumbuhan pesat ini anak membutuhkan gizi yang cukup untuk membentuk sel-sel tubuh dan jaringan tubuhnya yang baru. Kesehatan anak yang terganggu karena sakit akan memperlambat pertumbuhan/perkembangan fisiknya dan akan merusak sel-sel serta jaringan tubuh anak.

e. IQ

Kecerdasan intelektual turut mempengaruhi perkembangan motorik anak. Kecerdasan intelektual yang ditandai dengan tinggi rendahnya skor IQ secara langsung membuktikan tingkat perkembangan otak anak dan perkembangan otak anak sangat mempengaruhi kemampuan gerakan yang dapat dilakukan oleh anak, mengingat bahwa salahsatu fungsi bagian otak adalah mengatur dan mengendalikan gerakan yang dilakukan anak, sekecil apapun gerakan yang dilakukan anak, merupakan hasil kerjasama antara 3 unsur yaitu otak, urat syaraf dan otot, yang berinteraktif secara positif.

f. Adanya Stimulasi, Dorongan dan kesempatan

Perkembangan motorik anak sangat bergantung pada beberapa banyak stimulasi dan dorongan yang diberikan. Hal ini disebabkan karena otot-otot anak baik otot halus maupun kasar belum mencapai kematangan. Gerakan otot yang dilakukan anak masih sangat kasar. Dengan latihan-latihan yang cukup akan membantu anak untuk mengendalikan gerakan ototnya sehingga mencapai kondisi motorik yang sempurna yang ditandainya dengan gerakan yang lancer dan luwes.

g. Pola Asuh

Ada tiga pola asuh yang diberikan orangtua yaitu pola asuh otoriter, demokratis dan permisif. Pola asuh otoriter cenderung tidak memberikan kebebasan kepada anak, dimana anak dianggap sebagai robot yang harus taat kepada semua aturan dan perintah yang diberikan. Sedangkan pola asuh permisif sangat berlawanan dengan otoriter, yaitu orangtua cenderung akan memberikan kebebasan tanpa batas kepada anak dan cenderung memberikan anak untuk bertumbuh dan berkembang dengan sendiri tanpa dukungan orangtua. Pola asuh yang terbaik adalah demokratis dimana orangtua akan memberikan kebebasan yang terarah artinya orangtua memberikan arahan, bimbingan dan stimulasi sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak. Jadi orang tua berusaha

memberdayakan anak. Ketiga pola asuh ini tentunya akan menentukan suasana kehidupan yang akan dialami anak dalam kesehariannya dan tentu saja akan sangat mempengaruhi proses perkembangannya diantaranya perkembangan motorik.

h. Cacat Fisik

Kondisi cacat fisik yang dialami oleh anak akan mempengaruhi kemampuan gerak anak. Kecacatan ini akan menghambat kelancaran dan keluwesan anak dalam bergerak.⁴⁴

Sedangkan Hurlock menyatakan beberapa kondisi yang mempengaruhi perkembangan motorik anak antara lain, sebagai berikut :

- a. Sifat dasar genetik, termasuk bentuk tubuh dan kecerdasan mempengaruhi perkembangan.
- b. Awal kehidupan pasca lahir, semakin aktif jenis semakin cepat perkembangan motorik kanak.
- c. Kondisi lahir yang mengalami masalah, apabila ada kerusakan pada otak akan meperlambat perkembangan motorik. Adanya rangsangan, dorongan dan kesempatan untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan mempercepat kemampuan motorik. Kelahiran sebelum waktunya juga dapat memperlambat kemampuan motorik kasar anak.

⁴⁴ Nilawati Tadjuddin, *Op.Cit*, h. 213-215.

B. Bermain

1. Definisi Bermain

Dunia anak adalah dunia bermain. Melalui bermain semua aspek perkembangan anak akan ditumbuhkan sehingga anak bisa lebih sehat sekaligus cerdas. Saat bermain anak akan menemukan hal-hal penting, contohnya dengan bermain bersama teman anak akan memiliki rasa empati terhadap temannya dan bisa mengontrol emosi.⁴⁵

Bermain atau permainan adalah suatu aktivitas terkait dengan keseluruhan anak, bukan hanya sebagian, namun melalui permainan anak akan terdorong keterampilan yang mengarahkan pada perkembangan kognitif anak, perkembangan bahasa anak, perkembangan psikomotorik dan perkembangan fisik. Cony Semiawan berpendapat bahwa dengan anak bermain seluruh tahapan anak dapat berkembang dengan baik dan perkembangan itu dapat terlihat ketika anak menginjak masa remaja.⁴⁶

Piaget berpendapat bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan /kepuasan bagi diri seseorang. Sedangkan menurut Dockett dan Fleeer bermain adalah

⁴⁵ Lenvita Magdalena, “ Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Bola Ring Di TK Nurul Whatan Kabupaten Pesisir Selatan”. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, Vol. 1 No. 5 (2012),h. 2.

⁴⁶ Ismatul Hasanah, dkk, “Permainan Tradisonal Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini”. *Jurnal Penelitian PAUDIA*. Vol. 1 No 1 (2011), h. 4.

kebutuhan anak, karena dengan bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.⁴⁷

Selanjutnya menurut Trijanto bahwa bermain terjadi karena adanya dorongan untuk tumbuh dan berkembang yang ada dalam diri manusia. Yang dimaksud disini adalah lingkup kegiatan yang dilakukan anak atau siswa baik didalam maupun diluar.⁴⁸

Kegiatan bermain adalah bentuk interaksi yang dilakukan oleh teman sebaya dikalangan anak-anak. Bermain adalah cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional, dan sosial. Serta bermain juga adalah media yang baik untuk belajar karena dengan bermain melatih anak-anak untuk berkosakata, belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, dan mengenal waktu, jarak dan suara.⁴⁹

Bermain memiliki ciri-ciri khas yang membedakannya dari kegiatan lain, sebagai berikut:

- a. Bermain selalu menyenangkan (*pleasurable*), menikmati atau menggembirakan (*enjoyable*).

⁴⁷ Dian Apriani, "Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA AL Hidayah 2 Tarik Sidoarjo". *Jurnal PAUD*. Vol. 2 No. 1 (2013), h. 3.

⁴⁸ Lydia Ersta Kusumaningtyas, "Bermain Dalam Rangka Mengembangkan Motorik Pada Anak Usia Dini". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Sekolah Awal*. Vol. 1 No.1 (September 2016), h. 2.

⁴⁹ Mila Karmila, "Upaya Guru Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelompok Bermain Geger Sunten". *Jurnal Empowerment*, Vol. 6 No. 1 (Februari 2017), h. 8.

- b. Bermain tidak bertujuan ekstrinsik, motivasi bermain adalah intrinsik dari diri anak.
- c. Bermain bersifat kontan dan sukarela bukan karena terpaksa.
- d. Bermain melibatkan peran aktif semua peserta sesuai peran dan gilirannya masing-masing.
- e. Bermain bersifat fleksibel, anak dapat bebas memilih dan beralih kekegiatan bermain apa saja yang mereka inginkan.⁵⁰

2. Tahap-Tahap Bermain Pada Anak

Parten berpendapat bahwa tahap bermain anak memiliki enam tahapan sebagai berikut:

- a. *Unoccupied*, anak memperhatikan segala sesuatu yang menarik perhatiannya dan melakukan gerakan bebas dalam bentuk tingkah laku yang tidak terkontrol.
- b. *Solitary*, anak asik bermain dalam sebuah kelompok atau individu dengan berbagai macam alat permainan. Sehingga tidak terjadi kontak antara satu sama lain dan tidak peduli terhadap apapun yang terjadi.
- c. *Onlooker*, anak melihat dan memperhatikan serta melakukan komunikasi dengan anak lainnya namun ikut terlibat dalam aktivitas bermain yang tengah terjadi.

⁵⁰ Zulvia Trinova, "Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan bagi peserta didik". *Journal Accreditation*, Vol. 19 No. 3 (2012), h. 3.

- d. *Parralel*, anak bermain dengan alat permainan yang sama tetapi tidak terjadi kontak antara satu dengan yang lain atau tukar menukar alat main.
- e. *Associtive*, anak bermain saling pinjam alat permainan. Tetapi permainan tidak mengarahkan pada satu tujuan, tidak ada pembagian peran dan alat main.
- f. *Cooperative*, anak bermain dalam kelompok dengan kegiatan konstuktif dan membuat situasi yang nyata. Dimana setiap anak memiliki pembagian peran sendiri. Pada tahap bermain *cooperative* terdapat satu atau dua anak yang berugas sebagai pemimpin atau pengarah jalannya main.⁵¹

3. Karakteristik Bermain Pada Anak

Menurut Jeffree, McConkey dan Hewson dalam buku Yuliani berpendapat bahwa terdapat enam karakteristik kegiatan bermain pada anak yang perlu dipahami oleh stimulator yaitu:

a. Bermain Muncul Dari Dalam Diri Anak

Keinginan bermain harus harus muncul dari dalam diri anak, sehingga anak akan menikmati dan bermain sesuai dengan caranya sendiri. Itu artinya bermain dilakukan dengan kesukarelaan bukan paksaan.

⁵¹ Nailirochmah, "Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini". *Jurnal Tarbawi*, Vol. 13 No. 2 (Desember 2016), h. 4-5.

b. Bermain Harus Bebas Dari Aturan Yang Mengikat Kegiatan Untuk Dinikmati

Bermain pada anak usia dini harus terbebas dari aturan yang mengikat, karena anak usia dini memiliki cara bermainnya sendiri. Untuk itulah bermain dengan anak harus menyenangkan, mengasikkan dan menggairahkan.

c. Bermain Adalah Aktivitas Nyata Atau Sesungguhnya

Dalam bermain anak melakukan aktivitas nyata, misalnya pada saat anak bermain dengan air, anak melakukan aktivitas dengan air dan mengenal air dari bermainnya. Bermain melibatkan partisipasi aktif baik secara fisik maupun mental.

d. Bermain Harus Difokuskan Pada Proses Daripada Hasil

Dalam bermain anak harus difokuskan pada proses, bukan hasil yang diciptakan oleh anak. Dalam bermain anak mengenal dan mengetahui apa yang ia mainkan dan mendapatkan keterampilan baru, mengembangkan perkembangan anak dan anak memperoleh pengetahuan dari apa yang ia mainkan.

e. Bermain Harus Didominasi Oleh Pemain

Dalam bermain harus didominasi oleh pemain, yaitu anak itu sendiri tidak didominasi oleh orang dewasa, karena jika bermain

didominasi oleh orang dewasa maka anak tidak akan mendapatkan makna apapun dari bermainnya.

f. **Bermain Harus Melibatkan Peran Aktif Dari Pemain**

Bermain harus melibatkan peran aktif pemain, anak sebagai pemain harus terjun langsung dalam bermain. jika anak pasif dalam bermain anak tidak akan memperoleh pengalaman baru, karena bagi anak bermain adalah bekerja untuk mendapatkan pengetahuan.⁵²

Selanjutnya menurut Sujiono bermain adalah salah satu cara anak usia dini belajar. Karena melalui bermain anak akan mengetahui tentang apa yang akan mereka ketahui dan pada akhirnya mampu mengenal semua peristiwa yang terjadi di sekitarnya.⁵³

4. Fungsi Bermain Untuk Anak

Menurut Hartley, Frank dan Goldenson dalam buku Yuliani berpendapat bahwa bermain memiliki 8 fungsi diantaranya:

- a. Imitasi orang dewasa.
- b. Bermain bukanlah kehidupan nyata.
- c. Menggambarkan hubungan dan pengalaman.
- d. Mengungkapkan penekanan akan kebutuhan.

⁵² Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Indeks, 2013), h. 146.

⁵³ Hesty Fridayanti, "Pengembangan Permainan Gambaran Modifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak". *Jurnal Paud* . Vol. 2 No. 3 (2013), h. 2.

- e. Mengungkan perasaan hati yang tidak diterima.
- f. Mengambil kebaikan dari peraturan biasa.
- g. Cermin dari pertumbuhan.
- h. Suatu kegiatan yang berfungsi untuk keluar dari masalah dan mencari solusinya.

Selanjutnya Maxim menekankan fungsi bermain sebagai fungsi pengembangan kemampuan anak yang meliputi:

a. Pengembangan Fisik

Pengembangan motorik kasar seperti mengangkat, menumpuk, mendorong, menarik dan mendaki. Semua itu memiliki kontribusi terhadap pertumbuhan dan koordinasi motorik kasar.

b. Pengembangan Intelektual

Memperhatikan hubungan antara ukuran dan berat, menghitung, memasangkan, memilah, berhubungan dengan teman dan memahami simbol merupakan bukti nyata yang penting dari pengalaman belajar.

c. Pengembangan Sosial

Saling berbagi tanggung jawab, berkoordinasi dengan kelompok, kerjasama, menjalin persahabatan adalah usaha untuk membangun kepercayaan diri dan tanggung jawab individu.

d. Pengembangan Emosi

Aktivitas yang menyenangkan, mendorong minat, mengatasi frustrasi dan mengekspresikan perasaan secara terbuka (frustrasi dan kegembiraan) menyertai penggunaan dan penguasaan bermain balok.⁵⁴

C. Permainan Outbound

1. Definisi Permainan Outbound

Permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Permainan cukup penting bagi perkembangan anak. Oleh karena itu perlu kiranya untuk anak-anak diberi kesempatan dan sarana didalam kegiatan permainannya.⁵⁵

Outbound berasal dari kata bahasa Inggris yang terdiri dari dua kata *out* dan *bound*. Menurut asal katanya *out* berarti diluar dan *bound* berarti bentuk. Secara umum dapat didefinisikan bahwa *outbound* bentuk kegiatan yang dilakukan diluar atau lapangan terbuka.⁵⁶

Menurut Asti *Outbound* adalah “kegiatan yang menyenangkan dan penuh tantangan”. Bentuk kegiatannya berupa simulasi kehidupan melalui permainan-permainan (*games*) yang kreatif, rekreatif, dan edukatif, baik

⁵⁴ Gustiana, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini* (Bandar Lampung:2015), h. 44.

⁵⁵ Abu Ahmadi, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta:Rineka Cipta, 2005), h. 105-106.

⁵⁶ Linda Puspita Sari dan Anita Chandra Dewi Sagala, “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Melalui Outbound Halang Rintang di TK PGRI 38 Taman Pekunden Semarang”. *Jurnal PAUDIA* , Vol. 4 No. 2 (Oktober 2015), h. 5.

secara individual maupun kelompok dengan tujuan untuk pengembangan diri (*personal development*) maupun kelompok (*team development*).⁵⁷

Menurut Djamaluddin Ancok *outbound* adalah kegiatan dialam terbuka (*outdoor*), *outbound* juga dapat memacu semangat belajar. Serta *outbound* merupakan sarana untuk menambah pengetahuan yang didapat dari pengalaman berpetualang sehingga dapat memacu semangat dan kreativitas seseorang.⁵⁸ dalam permainan *outbound* peserta didik menemukan pemahaman konsep pembinaan prilaku dan kepemimpinan dialam terbuka secara sistematis, terencana dan penuh kehati-hatian tanpa meninggalkan kemampuan mengambil resiko yang harus dimiliki oleh seorang pemimpin melalui kegiatan kelompok.⁵⁹

Menurut Susanta *outbound* adalah suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan dialam terbuka yang berdasarkan pada prinsip belajar melalui pengalaman langsung yang disajikan dalam bentuk permainan, simulasi,

⁵⁷ Nur Shintya Isbayani, dkk, "Penerapan Metode Outbound Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional Anak". *E-Journal PG PAUD*, Vol. 3 No.1 (Maret 2015), h. 3.

⁵⁸ Yuli Wulandari, "Pengembangan Permainan Outbound Untuk Mendorong Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Siswa PAUD Hidayatullah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak". (Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang, Semarang, 13 Agustus 2013), h. 10.

⁵⁹ Shiti Thalia, "Pengaruh Permainan Outbound Terhadap kecerdasan Kinestetik Anak Pada Kelompok B Di Bandar Klippa". *Jurnal Raudhah*, Vol. 06. No. 02 (Juli 2018), h. 3.

diskusi, dan petualangan sebagai media penyampaian materi. ⁶⁰ *outbound* menggunakan pendekatan metode belajar melalui pengalaman (*experiential learning*). Claxton mengemukakan bahwa yang disebut belajar melalui pengalaman adalah proses belajar dimana subjek melakukan sesuatu bukan hanya memikirkan sesuatu.⁶¹

Outbound adalah kegiatan luar ruangan, kegiatannya lebih banyak bermain. Di dalam bermain itulah disisipkan pesan-pesan moral yang bertujuan untuk melihat diri sendiri berperilaku. Melalui kegiatan ini bagi anak khususnya untuk bermain yang bertujuan melatih fungsional motorik dan menanamkan serta mengenalkan perilaku-perilaku positif pada anak.⁶²

Outbound untuk anak usia dini adalah kegiatan pendidikan di luar ruangan yang bersifat petualangan (*adventure based education*) dan bentuk kegiatannya berupa permainan yang kreatif, rekreatif dan edukatif baik secara individual maupun kelompok dengan tujuan pengembangan diri (*personal development*) maupun kelompok (*team development*). Pengembangan diri tersebut melalui kombinasi rangkaian kegiatan, beraspek psikomotorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan moral, disesuaikan dengan tahap

⁶⁰ Ida Ayu Rina Yulastia, dkk, "Penerapan Metode Demonstrasi Melalui Kegiatan Outbound Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Semester II TK Negeri Negara". *E-Journal PG PAUD*, Vol. 3 No. 1 (Tahun 2015), h. 4.

⁶¹ Hermawati Dwi Susari, "Implementasi Kegiatan Outbound Dalam Upaya Pembentukan Prilaku Sosial Dan Emosional Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, Vol. 1 No. 2 (2011), h. 8.

⁶² Roliyah, " Penerapan Metode Permainan Outbound Dengan Menggunakan Papan Titian Berjejak Kaki Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik". *Artikel Penelitian*, h. 7.

perkembangan anak usia dini dalam pendekatan pembelajaran melalui pengalaman sebagai proses pembelajaran untuk menemukan potensi-potensi diri melalui serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk kesuksesan belajar.⁶³

Kegiatan *outbound* dilakukan melalui permainan-permainan untuk membantu meningkatkan aspek perkembangan anak. Ragam permainan pada dasarnya dapat dibedakan ke dalam dua jenis, yaitu permainan aktif dan permainan pasif. Permainan aktif adalah aktifitas bermain dimana pelakunya secara aktif melakukan gerakan fisik., seperti berlari, memanjat, berjalan, dan sebagainya. Sementara pada permainan pasif, pelakunya cenderung sangat sedikit melakukan gerakan fisik yang berarti, contohnya adalah menonton televisi, mendengarkan radio, membaca, dan lain-lain.⁶⁴

Konsep *outbound* dapat diterapkan untuk anak usia dini melalui kegiatan permainan diluar ruangan yang menyenangkan, karena bagi anak usia dini bermain merupakan kebutuhan batiniah bagi anak. Hal ini dijelaskan oleh Montessori dalam Suyadi dan Maulidya yang mana bagi anak permainan adalah sesuatu yang menyenangkan, suka rela, penuh arti dan aktifitas spontan. Permainan juga sering dianggap kreatif, yang menyertakan masalah,

⁶³ Seling, "Manajemen Pendidikan Anak Melalui Program Outbound Di TK Al Muslim Surabaya". *Jurnal Program Studi PGRA*, Vol. 3 No. 2 (2 Juli 2017), h. 66.

⁶⁴ Supendi Pepen Nur Hidayat, *Fun Game 50 Permainan Menyenangkan Di Indoor Dan Outdoor* (Jakarta: Penebar Swadaya, 2008), h. 9.

belajar keterampilan sosial baru, bahasa baru, dan keterampilan fisik yang baru.⁶⁵

Berdasarkan pendapat para pakar diatas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa permainan *outbound* adalah suatu kegiatan yang dilakukan dialam terbuka yang menyenangkan dan penuh tantangan, dimana kegiatannya berupa simulasi dalam bentuk permainan-permainan yang kreatif, rekreatif dan edukatif. Yang berujuan untuk pengembangan diri anak melalui rangkaian kegiatan yang beraspek psikomotorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan moral.

2. Jenis Kegiatan Outbound

Ancok mengklasifikasikan kegiatan *outbound* dalam 3 jenis diantaranya:

a. *Fun Games*

Fun games merupakan kegiatan yang menekankan unsure-unsur koordinasi, konsentrasi dan kebersamaan yang dikemas dalam suasana yang rekreatif dan menghibur. Kegiatan *outbound* ini berupa permainan yang tidak membutuhkan alat alat bantu dan penyajiannya tidak membutuhkan waktu yang lama.

b. *Low Impact Games*

⁶⁵ Suyadi dan Maulidya, *Konsep Dasar PAUD* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), h. 34.

Low Impact Games merupakan kegiatan pengenalan teman-teman yang terkait dengan membuat perencanaan, mengatur strategis, mengatur efisiensi waktu, pendelegasian tugas dan kejujuran serta tanggung jawab sosial.. *Low Impact* merupakan kegiatan dengan resiko kecil mengutamakan alat yang didapat dari lingkungan sekolah atau dibuat sendiri oleh pendidik.⁶⁶

c. *High Impact Games*

High Impact Games merupakan kegiatan yang bertema pengendalian diri, peningkatan keberanian, melatih kekuatan, meningkatkan rasa percaya diri, keuletan dan pantang menyerah. Pada kegiatan ini mempunyai resiko yang kecil serta membutuhkan alat pengaman yang sesuai dengan prosedur pengaman yang telah ditetapkan.⁶⁷

Selanjutnya kegiatan *outbound* diklasifikasikan menjadi dua kategori yaitu *real outbound* dan *fun outbound*. *Real outbound* menunjuk pada kegiatan *outbound* yang memerlukan ketahanan dan tantangan fisik besar. Kegiatannya penuh dengan tantangan, seperti mendaki gunung, arum jeram, panjat tebing, atau kegiatan arena tali. Sementara *fun outbound* merupakan kegiatan dialam terbuka yang tidak begitu banyak menekan

⁶⁶ Samik Dan Rohita, "Meningkatkan Kemampuan Sosial Melalui Metode Outbound Anak Usia 3-4 Tahun Di PPT Umi Qalbu". *Jurnal*, Vol. 3 No.3 (2014), h. 3.

⁶⁷ Yeniar Indriana dan Tri Windarti, "Mengembangkan Kematangan Sosial Pada Anak Melalui Outbound". *Jurnal Sekolah Dasar*, No. 2 (2017), h. 9-10.

unsure fisik. Dalam *fun outbound*, para peserta hanya terlibat dalam permainan ringan, tetapi sangat menyenangkan dan beresiko kecil.⁶⁸

Adapun kategori *Fun outbound* yang dapat dilakukan dalam pelaksanaan *outbound* adalah:

a. Permainan

Permainan adalah suatu latihan yang mana pesertanya terlibat dalam sebuah kontes dengan peserta lain (atau sekelompok orang) dengan dikenai sebuah peraturan. Istilah permainan meliputi permainan psikomotorik (aktivitas fisik yang berkaitan dengan proses mental dan psikologi), intelektual, dan adu keberuntungan.

b. Simulasi

Simulasi adalah contoh situasi actual (sebenarnya) atau imajiner (khayal). Simulasi biasanya dirancang serealistik mungkin supaya peserta didik dapat belajar dari tindakan mereka tanpa khawatir harus memperbaiki atau mengganti peralatan yang rusak.

c. Asah Otak

Asah otak bukanlah permainan atau simulasi murni, melainkan teka-teki yang dapat menyibukkan pikiran peserta atau menunjukkan titik kuncinya. Asah otak umumnya tidak memiliki peraturan, tetapi *trainer* boleh merancang peraturan mereka sendiri untuk menyesuaikan dengan

⁶⁸ Badiatul Mukhlisin Asti, *Fun Outbound* (Yogyakarta: DIVA PRESS, 2009), h. 20-21.

sese pelatihan individual. Contoh asah otak seperti menggabungkan titik dan latihan persepsi.

d. Bermain Peran

Bermain peran digunakan dalam pelatihan untuk melihat reaksi peserta dalam situasi tertentu sebelum dan setelah sesi pelatihan. Bermain peran sangat bermanfaat untuk memberikan suatu kesempatan kepada peserta mempraktekkan cara berhubungan dengan orang lain sesuai dengan scenario yang diberikan.

e. Studi Kasus

Dalam studi kasus, sebuah kasus dipelajari oleh kelompok dan individu. Apabila sebuah kelompok atau individu memiliki jawaban terhadap masalah atau situasi tertentu, maka jawaban tersebut dapat dibandingkan dengan hal yang sesungguhnya terjadi dan hasil-hasil yang muncul dalam peristiwa tersebut.⁶⁹

3. Metode Outbound

Metode yang digunakan dalam kegiatan *outbound* adalah permainan kelompok, kerja kelompok, petualangan individual, ceramah, (keterkaitan antara kegiatan, diskusi, (refleksi kegiatan). Metode tersebut diterapkan bagi peserta *outbound* dalam menumbuhkan motivasi belajar dalam bentuk

⁶⁹ Alriza Ayu Rinanda, "Outbound Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa". (Skripsi Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 16 April 2017). h. 16-18.

permainan. Dasar pendekatan pelaksanaan kegiatan tersebut menggunakan metode pelatihan dialam terbuka atau lebih populer dengan sebutan *outbound management training* (OMT).

OMT sendiri menggunakan pendekatan metode belajar melalui metode pembelajaran diri melalui pengalaman. Kegiatan tersebut baik melibatkan aktivitas fisik (psikomotorik), sisi emosi (Afektif), dan berfikir (kognitif) bagi semua pesertanya.⁷⁰ Sedangkan komponen perilaku yang diharapkan tumbuh dari pelaksanaan permainan *outbound* adalah: berpikir kreatif (*creative thinking*), mempunyai hubungan interpersonal yang baik, berkomunikasi secara efektif, memotivasi diri dan orang lain, dan mempunyai kemampuan dalam pengelolaan diri.

4. Jenis-Jenis Permainan Outbound Untuk Anak

Ada beberapa jenis-jenis permainan *outbound* untuk anak usia dini diantaranya:

a. Permainan Sepak Bola

Dalam permainan ini anak dibagi menjadi 2 kelompok berjumlah 6 atau lebih. Peralatan yang digunakan pada permainan ini adalah bola sepak, 4 bendera atau 4 batu berukuran kepalan tangan, dan kapur atau bilah bambu. Adapun cara bermainnya adalah buatlah lapangan

⁷⁰ Sulistyaningsih, "Urgensi Pelaksanaan Permainan Outbound Bagi Perkembangan Sosial Anak Kelompok A Di TK Tunas Harapan I Biru Trihanggo Gamping Sleman Yogyakarta". (Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 4 Juni 2013). h. 13.

permainan berbentuk persegi panjang menggunakan kapur atau bilah bambu. Panjang dan lebar lapangan disesuaikan dengan kemampuan anak, lalu letakkan ditengah masing-masing bagian lebar persegi panjang dua bendera untuk gawang, guru akan melempar bola ketengah lapangan, lalu masing-masing kelompok berusaha untuk memasukkan bola kegawang lawan dengan cara ditendang. Kelompok yang paling banyak memasukkan bola kegawang lawan adalah pemenangnya.⁷¹

b. Bola Estafet

Perlitan yang dibutuhkan pada permainan ini adalah 6-10 bola tenis dan dua keranjang bola . Adapun cara bermainnya anak mengambil bola dalam tempat yang sudah disediakan kemudian melemparkan kepada temannya secara berantai, teman terakhir yang menangkap bola harus berhasil memasukkan bola tersebut kedalam keranjang, setiap regu harus berusaha dapat memasukkan bola sebanyak mungkin kedalam keranjang.

5. Langkah-Langkah Outbound

Kegiatan *outbound* adalah suatu kegiatan belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar. Menurut Vygotsky bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan anak, baik dari perkembangan kognitif, sosial dan emosi anak. David Kolb menggambarkan proses pembelajaran *experiential learning* dalam *outbound* sebagai berikut:

⁷¹ Syamsidah, *100 Permainan PAUD & TK Didalam & Diluar Kelas* (Yogyakarta: Diva Kids, 2015). h. 51.

a. Langkah 1: Experience

Pada langkah ini peserta didik melakukan hal tertentu, dalam hal ini peserta didik melakukan trick service untuk mengecoh lawan. Peserta didik mengalami/merasakan kesulitan dalam menerima serve tersebut. Kemudian ia diminta untuk melakukan hal yang sama, memberikan serve dan teman yang lain menjadi penerima serve. Proses ini dilakukan dengan jangka waktu tertentu.

b. Langkah 2: Share (berbagi rasa atau pengalaman)

Setelah semua peserta didik sudah melakukan trik serve tersebut secara bergantian. Maka selanjutnya anak melakukan proses sharing atau berbagi rasa. Semua peserta didik diminta untuk mengemukakan apa yang dirasakan baik dari sisi *timing serve*, teknik melempar bola, memukul bola, mendang bola, posisi bola, posisi tangan, posisi berdiri, dan lain-lain. Semua hal tersebut dilakukan secara terbuka, rileks dengan gay masing-masing.

c. Langkah 3: Process (analisis pengalaman)

Pada langkah ini peserta didik melakukan proses menganalisis berbagai hal termasuk dalam mengatasinya. Hal ini dilakukan secara diskusi atau demonstarasi, dalam hal ini guru mengoreksi dan memberikan masukan serta memberikan cara yang lebih baik.

- d. Langkah 4: Generalize (menghubungkan pengalaman dengan situasi senyatanya)

Pada langkah ini adalah menyimpulkan hasil analisis kesimpulan bersama. Dalam pembuktian generalisasi hasil tersebut perlu dilakukan pengulangan penerapan dalam situasi yang nyata.

- e. Langkah 5: Apply (penerapan terhadap situasi yang serupa atau level lebih tinggi)

Langkah ini sama halnya dengan langkah 4, namun pada hal ini level penguasaannya ditingkatkan ke hal yang baru atau hal yang lebih tinggi. Hal baru ini akan menjadi bahan menuju langkah experiential learning mulai dari tahap experience-share-process-generalize-apply dan kembali lagi ke langkah awal.

Menurut Oemare Hamalik karakteristik tahap model pembelajaran *outbound* adalah sebagai berikut:

- Guru merumuskan dengan teliti pengalaman belajar yang direncanakan untuk memperoleh hasil yang potensial atau memiliki alternative hasil.
- Guru berusaha menyajikan pengalaman yang bersifat lebih menantang dan memotivasi.
- Siswa dapat bekerja individual tetapi lebih sering bekerja dalam kelompok kecil.

- d. Para siswa ditempatkan dalam situasi-situasi pemecahan masalah nyata.
- e. Para siswa berperan aktif dalam pembentukan pengalaman membuat
- f. keputusan sendiri dan memikul konsekuensi atas keputusan tersebut.

Adapun prosedur kerja dalam permainan *outbound* sebagai berikut:

a. Tahap persiapan

- 1) Guru menentukan bentuk kegiatan/materi yang akan dilaksanakan
- 2) Guru menentukan waktu pelaksanaan (dijam pelajaran/diluar jam pelajaran) dan tempat yang akan digunakan saat pelaksanaan
- 3) Guru mempersiapkan peralatan yang akan digunakan

b. Tahap pelaksanaan

- 1) Guru membagi anak dalam kelompok
- 2) Guru menjelaskan tentang tugas dan aturan main

c. Tahap pengakhiran

- 1) Laporan dari masing-masing kelompok
- 2) Refleksi, mereview seluruh kegiatan dari tiap siswa⁷²

6. Manfaat Outbound

Adapun manfaat outbound untuk peserta didik yaitu:

a. Manfaat secara fisik bagi peserta didik

Kegiatan belajar dialam terbuka seperti *outbound* bermanfaat untuk meningkatkan keberanian dalam bertindak maupun berpendapat.

⁷² Luluk Iffatur Rocmah, "Model Pembelajaran Outbound Untuk Anak Usia Dini". *Jurnal Pedagogia*, Vol. 1 No. 2 (Juni 2012), h. 10.

Kegiatan *outbound* membentuk pola fikir yang kreatif, serta meningkatkan kecerdasan emosional dan spiritual dalam berinteraksi.

b. Manfaat sosiologis

Pelaksanaan *outbound* selalu melibatkan beberapa orang atau kelompok sehingga pengalaman yang dirasakan peserta bukan hanya pengalaman secara teknis yang berkaitan dengan tantangan yang ada. Namun juga pengalaman interaksi dengan orang lain dalam menghadapi tantangan yang sama. Pengalaman secara sosiologis ini akan memberikan dampak yang positif terhadap perkembangan anak. Dampak positifnya di antara lain:

- 
- 1) Mengembalikan sikap peduli pada orang lain
 - 2) Mengembangkan kemampuan komunikasi
 - 3) Mengembangkan kemampuan untuk membangun persahabatan.

c. Manfaat edukasional

Outbound training merupakan sarana yang digunakan dalam pelatihan yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi setiap individu, terbentuk sifat dan sikap mental sumber daya manusia yang berkualitas, yang mampu membangun dan meningkatkan pola pikir, proses serta system kerja yang baik

d. Manfaat phisikal

Tujuan kegiatan diluar ruangan memberikan porsi yang seimbang antara fisik dan non fisik, selain itu kegiatan fisik itu justru akan memberikan rangsangan pembelajaran yang optimal.

e. Manfaat spiritual

dengan adanya permainan *outbound* anak-anak diharapkan dapat manfaat spiritual dari hasil positif diantaranya:

- 1) Meningkatkan keinginan agar selalu berbuat baik pada diri sendiri
- 2) Meningkatkan sikap berani dan tangguh dan pantang menyerah dalam menghadapi masalah yang ada
- 3) Meningkatkan rasa syukur dan sabar dalam menyikapi setiap pencapaian dari usaha yang telah dilakukannya
- 4) Selalu mempunyai kesadaran apapun kesuksesan yang didapkatannya selalu karena atas keterlibatannnya dan kemurahan Allah SWT.

Menurut Muksin manfaat dari permainan *outbound* sebagai berikut:

a. Segi Motorik

Bermain motorik dapat memberikan dampak pertumbuhan yang baik, karena anak dalam permainan *outbound* akan belajar keseimbangan, berjalan, berlari, naik turun. Sehingga dapat memberikan aspek yang baik pada kesehatan tubuh.

b. Segi psikis

Dengan bermain permainan *outbound* ini anak mendapat pembentukan psikologis.

c. Segi sosial

Dengan bermain *outbound* anak bisa melatih kemampuan bersosialisasi, berkomunikasi, memecahkan masalah, mengenal aturan sosial, menerima kekalahan, dan belajar untuk menang.

d. Segi ilmu pengetahuan

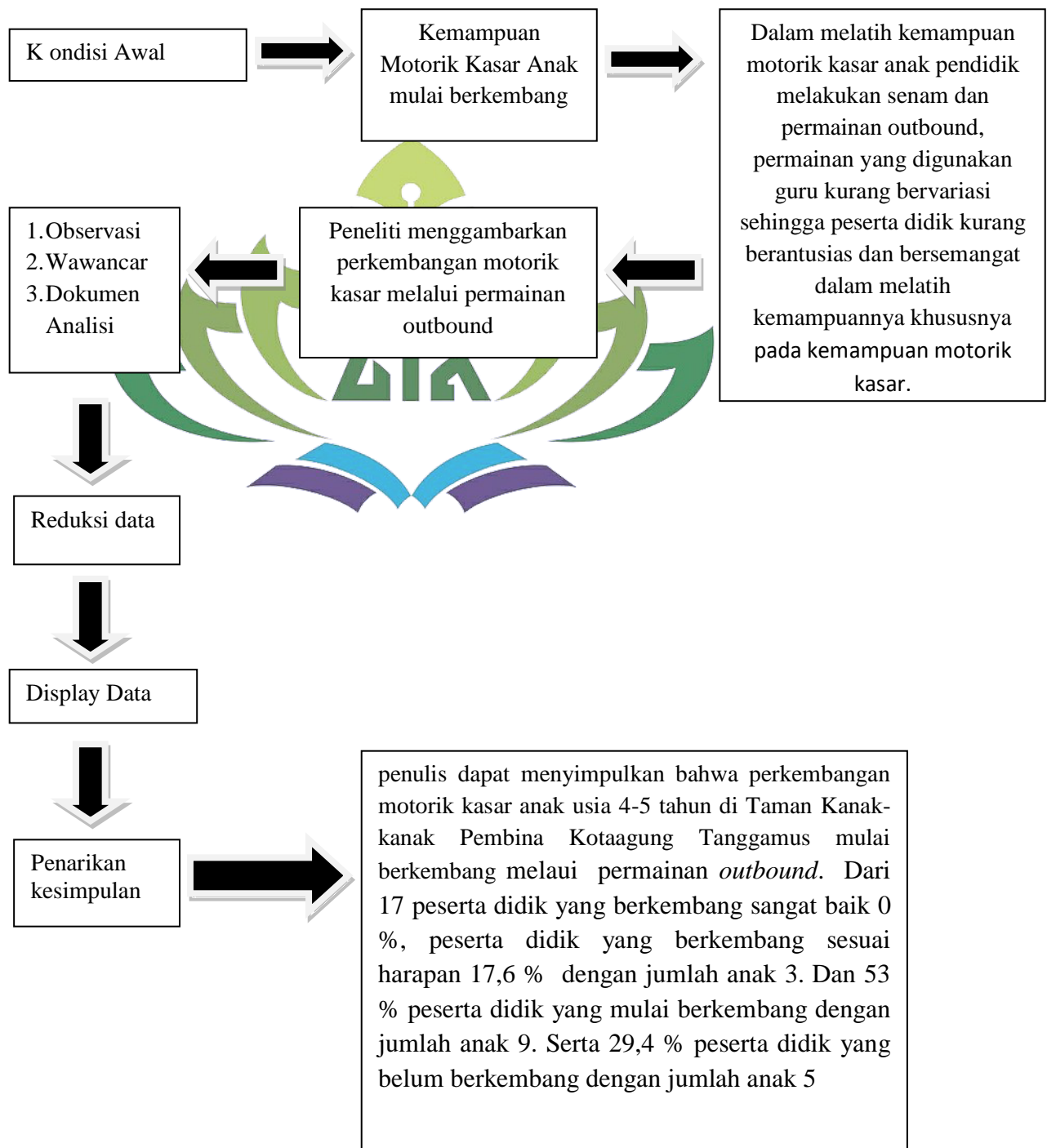
Dengan bermain *outbound* anak lebih dapat terampil dalam berbahasa, lingkungan dan berbagai ilmu pengetahuan lainnya.⁷³



⁷³ Dwi Nugroho Wahyu Setyadi , “Pengaruh Permainan Outbound Terhadap Perkembangan Sosial Anak pada Kelompok B Di TK Sacharina Gondang Winangoen Klaten”. (Skripsi Fakultas Keguruan Dan Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta, 18 Oktober 2018). h. 14.

D. Kerangka Berfikir

Kerangka Berfikir Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Outbound Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak- Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus



E. Penelitian Relevan

Penelitian relevan merupakan penelitian terdahulu yang berfungsi untuk mendukung penelitian ini. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Sulistyaningsih, Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta. Yang berjudul Urgensi Pelaksanaan Permainan *Outbound* Bagi Perkembangan Sosial Anak Kelompok A Di TK Tunas Harapan 1 Biru Trihanggo Gamping Sleman Yogyakarta, hasil penelitian ini adalah dari masing-masing anak menunjukkan perubahan yang membaik saat harus bekerja secara kelompok dan setiap anak memiliki tahapan masing-masing dalam menunjukkan setiap perubahan. Pelaksanaan permainan *outbound* ini dilakukan sebanyak 4 kali pada anak-anak kelompok A, hasilnya menunjukkan anak kelompok A dapat menjalin kerja kelompok dan bersosialisasi dengan baik. Selain itu permainan *outbound* dapat membantu menstimulasi berbagai aspek perkembangan salah satunya perkembangan fisik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Rike Sulistiawati, dengan judul Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Gerak Lokomotor Di Taman Kanak-Kanak Widya Bhakti Tanjung Senang Bandar Lampung, hasil penelitian menunjukkan bahwa upaya guru dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar melalui gerak lokomotor adalah: menyediakan alat atau bahan yang menarik perhatian anak dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar

anak melalui gerak lokomotor, memberikan arahan dan contoh pada anak dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar melalui gerak lokomotor, mengamati anak saat proses kegiatan mengembangkan kemampuan motorik kasar melalui gerak lokomotor.⁷⁴



⁷⁴ Rike Sulistiawati, “Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Gerak Locomotor Di Taman Kanak-Kanak Widya Bhakti Tanjung Senang Bandar Lampung”. (Skripsi Fakultas Tarbiah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Lampung, Bandar Lampung, April 2017).h. 3.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandasan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowbaal, teknik pengumpulan dengan gabungan, analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil peneliti kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.⁷⁵

Penelitian deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan secara utuh dan mendalam.⁷⁶ Bogdan dan Taylor menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Melalui penelitian kualitatif peneliti dapat mengenali subjek, merasakan apa yang mereka alami dalam kehidupan sehari-hari.⁷⁷

⁷⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), h.15.

⁷⁶ Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), h. 47.

⁷⁷ Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h.20.

Sedangkan menurut Denzin dan Licoln menguraikan, penelitian kualitatif merupakan fokus perhatian dengan beragam metode, yang mencakup pendekatan interpretatif dan naturalistik terhadap subjek kejadiannya.⁷⁸

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan secara objektif keadaan di tempat penelitian dengan menggunakan kata-kata atau kalimat, mengenai perilaku dan tindakan guru-guru di Taman Kanak-kanak Pembina Kotaagung Tanggamus dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar melalui permainan *outbound*.

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

Setting dalam penelitian ini meliputi: tempat penelitian dan waktu penelitian, sebagai berikut:

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas A Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus.

⁷⁸ Nusa Putra dan Ninin Dwilestari, *Penelitian Kualitatif Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, cet 2, 2012), h. 66-67

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tahun ajaran 2018/2019 dikelas A Taman Kanak-Kanak Pembina Kecamatan kotaagung kabupaten Tanggamus.

C. Subjek, Objek Dan Lokasi Penelitian

1. Subjek Dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini ada guru dan 17 peserta didik, terdapat 4 anak laki laki dan 13 anak perempuan di Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus. adapun objek penelitian ini adalah perkembangan motorik kasar pesera didik usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus.

2. Lokasi Penelitian

a. Profil Sekolah

Nama Lembaga : TK Pembina kotaagung
Tanggamus

Jenis Program yang Dilaksanakan: Taman Kanak -Kanak

NPSN/NSS : 69900728

Alamat

▪ Jalan : Jend. Sudirman no.28 kompleks pemda
tanggamus

- Pekon : Kampung Baru
- Kecamatan : Kotaagung Timur
- Kabupaten : Tanggamus
- Provinsi : Lampung
- Kode Pos : 35384

Tahun Pendirian TK : 1999

Tahun Beroperasi : 2000

Status Tanah : Hibah

- Luas Tanah : 2500 m

Luas Bangunan Sekolah

- Kantor : 150 m
- Ruang Kelas 3 Lokal : 240 m
- Ruang Bermain di Dalam :
- Ruang Serbaguna : 120

b. Visi Dan Misi Taman Kanak-Kanak Pembina

Visi :Menjadikan Insan yang cerdas Ceria dan berakhlak Mulia

Misi :

- a.Menciptakan Suasana Belajar yang menyenangkan bagi anak
- b.Menanamkan hidup bersih dan sehat
- c.Menanamkan sopan, santun, dan ramah kepada anak
- d.Menanamkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari melalui pembiasaan

Tujuan : Membantu meletakkan dasar perkembangan anak didik agar menjadi anak yang sehat, cerdas, ceria dan berakhlak mulia.

c. Tujuan Program Sekolah Taman Kanak-Kanak Pembina

- 1) Memberi arah dan pedoman kinerja sekolah secara menyeluruh agar terkontrol dan mudah untuk mengevaluasi.
- 2) Memenuhi tugas dan fungsi kepala sekolah sebagai educator manager, administrator, supervisor, leader, inovator, dan motivator.
- 3) Menciptakan suasana kondusif sehingga terbentuk sekolah yang efektif dan kompetitif.
- 4) Mengkondisikan sistem kerja yang profesional, kompak, dinamis, dan proposional.

Memberi tauladan dan menjaga nama baik lembaga, profesi dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang telah diberikan.

d. Kondisi Pendidik Taman Kanak-Kanak Pembina

Jumlah tenaga pendidik di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kotaagung Tanggamus berjumlah 7 orang, dapat terlihat dari tabel sebagai berikut:

Tabel 1

Susunan Pengurus Dan Rincian Tugas

Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kotaagung

Tanggamus

NO	NAMA	JABATAN
1	ROBIANA, S.Pd	KEPALA TK
2	LISDAWATI, S.Pd	SEKRETARIS

3	HANIPAH, S.Pd.MM	BENDAHARA
4	SRI INDAHWAHYUNI S.Pd	ANGGOTA
5	TITI LESTARI	ANGGOTA
6	MIRAWATI	ANGGOTA
7	SUTARMIN	ANGGOTA

e. Kondisi Anak Didik Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung

Tanggamus

Jumlah Anak Didik Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus Pelajaran 2018/2019 adalah anak. Secara terperinci dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 2

Jumlah Anak Didik Kelas A Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Anak
A	4	13	17
Jumlah			17

D. Sumber Data

Dalam penelitian ini penulis mengumpulkan data dan informasi dengan cara membaca, mencatat, mengutip serta mengumpulkan data-data yang

diperoleh menurut pokok-pokok bahasannya. Dalam kaitannya ini penulis menggunakan data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Data primer adalah sumber data yang diambil secara langsung dari objek peneliti baik perorangan maupun organisasi. Sumber data primer adalah berasal dari Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus dan guru di Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus.

Dalam penelitian ini, data primer diperoleh peneliti melalui wawancara dengan guru kelas yaitu ibu Titi Lestari di Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data yang didapat tidak secara langsung dari objek penelitian. Sumber data sekunder adalah didapat dari buku dan kepala sekolah Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus.

E. Tehnik dan Alat Pengumpul Data

Tehnik dan alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengamatan atau Observasi

Pengamatan atau observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran.

Pengamatan partisipatif dilakukan oleh orang yang terlibat secara aktif

dalam proses pelaksanaan tindakan. Pengamatan ini dilaksanakan dengan pedoman pengamatan. Pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui perilaku, aktivitas atau proses lainnya.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi nonpartisipan, adalah yaitu peneliti tidak ikut berpartisipasi terhadap apa yang akan diobservasi, dalam arti peneliti hanya sebagai pengamat dalam menggambarkan perkembangan motorik kasar anak melalui permainan *outbound* usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus.

Pengamatan ini dipergunakan untuk mengumpulkan data tentang kegiatan peserta didik dalam PBM melalui permainan *outbound*. Dalam pengamatan ini peneliti menggunakan lembar observasi dalam mengukur tingkat aktivitas peserta didik dalam kemampuan motorik kasarnya.

Tabel 3
Kisi-Kisi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun
di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kotaagung Tanggamus

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Item	Jumlah
Motorik Kasar	Berjalan	1) Berjalan Maju dan Mundur.	1,2	2
		2) Berjalan seimbang.	3,4	2
	Berlari	1) Berlari Cepat.	5,6	2
		2) Berlari dengan membawa	7,8	2

		media.		
	Melompat	1) Melompat dengan satu kaki atau dua kaki secara bergantian.	9,10,11	3
		2) Melompat menggunakan 2 kaki dengan seimbang.	12,13	2
	Menangkap dan melempar	1) Menangkap dan melempar dengan cepat.	14,15,16	3
		2) Menangkap dan melempar dengan berbagai media.	17,18	2
	Menendang	1) Menendang secara terarah.	19, 20	2
	Jumlah			20

Sumber: Santrock dan Penney Upton

Tabel 4
Pedoman Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak
Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kotaagung
Tanggamus

No	Item	Skor Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Anak mampu berjalan maju pada garis lurus sejauh 3-4 meter.					
2.	Anak mampu berjalan mundur pada garis lurus sejauh 3-4 meter.					
3.	Anak mampu berjalan seimbang					

	tanpa terjatuh.					
4.	Anak mampu berjalan dengan tangan terayun.					
5.	Anak mampu berlari cepat.					
6.	Anak mampu berlari dengan arah yang lebih teratur.					
7.	Anak mampu berlari kedepan sambil melempar bola.					
8.	Anak mampu berlari kedepan sambil menendang bola yang menggelinding.					
9.	Anak mampu melompat dengan ketinggian 20 cm.					
10.	Anak mampu melompat sebanyak 2-5 lompatan secara berturut-turut.					
11.	Anak mampu melompat dengan satu kaki sebanyak 3 kali.					
12.	Anak mampu melompat dengan dua kaki secara seimbang.					
13.	Anak mampu melompat dengan berbagai media yang disediakan.					
14.	Anak mampu menangkap bola dengan menggunakan telapak tangan dari arah yang lurus.					
15.	Anak mampu melempar dengan cara yang benar dengan melangkahkan kaki kedepan sambil melempar.					
16.	Anak mampu Melempar dan menangkap bola kecil dengan kedua tangan kepada seseorang yang berjarak 4-6 kaki darinya					
17.	Anak mampu menangkap dan dengan berbagai media yaitu bola.					

18.	Anak mampu melempar bola dengan berbagai arah.					
19.	Anak mampu menendang dengan terarah.					
20.	Menendang secara terkoordinasi kebelakang dan kedepan dengan kaki mengayun kearah berlawanan secara bersamaan.					

Keterangan Penilaian:

- BB (Belum Berkembang) : Anak mampu melakukan kegiatannya dengan sendiri skor 50-59 mendapatkan skor 1.
- MB (Mulai Berkembang) : Anak sudah mulai mampu, melakukan kegiatan dengan bantuan orang lain indikator penilaian skor 60-69 mendapatkan skor 2.
- BSH (Berkembang Sesuai Harapan) : Anak mampu melakukan kegiatannya sendiri dengan skor 70-79 mendapatkan skor 3.
- BSB (Berkembang Sangat Baik) : Anak mampu melakukan kegiatannya sendiri secara konsisten , nilai 80-100 mendapat skor 4.⁷⁹

2. Wawancara (*Interview*)

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu percakapan tersebut dilakukan oleh dua belah pihak yaitu pewawancara ((*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (*interview*) yang

⁷⁹ Pedoman Penilaian Pembelajaran PAUD, (Jakarta : Direktorat Pembinaan Pada Anak Usia Dini, 2015),h.30

memberikan jawaban atas pertanyaan itu.⁸⁰ Terdapat jenis-jenis wawancara yaitu:

a. Wawancara terpimpin

Wawancara terpimpin adalah wawancara yang dilakukan pada pedoman-pedoman berupa kuesioner yang telah dipersiapkan sebelumnya sehingga pewawancara tinggal membacakan pertanyaan-pertanyaan terhadap responden.

b. Wawancara tidak terpimpin

Wawancara tidak terpimpin adalah Tanya jawab yang terarah untuk mengumpulkan data-data yang relevan saja. Kelemahan dari wawancara tidak terpimpin adalah kesan-kesan yang diucapkan serta suasana menjadi formal dan kaku. Keuntungan wawancara tidak terpimpin yaitu pertanyaan yang diajukan sistematis, sehingga mudah diolah kembali, pemecahan masalah menjadi mudah diolah kembali, pemecahan masalah menjadi lebih mudah.

Penulis menggunakan wawancara terpimpin yang artinya penulis merencanakan terlebih dahulu apa saja yang harus dipersiapkan untuk melalui tehnik wawancara tersebut. Dalam memperoleh data atau informasi yang lebih terperinci dan untuk melengkapi data hasil observasi, peneliti melakukan wawancara kepada guru. Pada penelitian ini penulis

⁸⁰ Lexy. Moeloeng, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakrya, 2002), h. 135.

menggunakan wawancara terpimpin, dimana penulis telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis. Peneliti memberikan sejumlah pertanyaan kepada guru tentang proses pembelajaran yang terdapat di Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus untuk mendapatkan data tentang tingkat keberhasilan permainan *outbound* dalam meningkatkan motorik kasar anak.



Tabel 5**Pedoman Lembar Wawancara****Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Outbound Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kotaagung Tanggamus**

No	Langkah-Langkah Permainan Outbound	Keterangan	
		Ya	Tidak
1.	Tahap persiapan a. Menentukan bentuk kegiatan/materi yang akan dilaksanakan.		
	b. Menentukan waktu pelaksanaan (dijam pelajaran/diluar jam pelajaran) dan tempat yang digunakan saat pelaksanaan.		
	c. Mempersiapkan peralatan yang akan digunakan.		
2.	Tahap pelaksanaan a. Membagi anak dalam kelompok.		
	b. Menjelaskan tugas dan aturan main.		
3.	Tahap pengakhiran a. Laporan dari masing-masing kelompok.		
	b. Refleksi, mereview seluruh kegiatan dari tiap siswa.		

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu proses data dengan cara mencari data-data tertulis sebagai bukti penelitian.⁸¹ Untuk memperkuat penelitian ini, peneliti menggunakan dokumentasi berupa foto-foto kondisi sekolah, data peserta didik, sarana dan prasarana sekolah, dan penggunaan bahan ajar pada

⁸¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Bina Aksara, 2007), h. 202.

saat peserta didik melakukan pembelajaran khususnya pada pembelajaran dalam mengembangkan motorik kasar anak.

F. Teknik Analisis Data

Metode analisis data merupakan metode untuk menganalisis data-data yang telah terkumpul dari lapangan. Setelah data-data terkumpul maka langkah selanjutnya dianalisis untuk menghasilkan kesimpulan yang benar dan sesuai dengan masalah yang ada. Untuk mengambil kesimpulan dari data-data ini digunakan teknik analisis data yang berdeskriptif-kualitatif, yaitu mendeskripsikan data yang diperoleh melalui instrumen penelitian.

Adapun langkah-langkah yang digunakan peneliti sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah kegiatan menyajikan data inti/pokok. Sehingga memberikan gambaran yang lebih jelas dan tajam mengenai hasil pengamatan, wawancara, serta dokumentasi. Reduksi data dalam penelitian ini dengan menyajikan data inti/pokok yang mencakup keseluruhan hasil penelitian. Dengan tidak mengabaikan data pendukung, yaitu mencakup proses pemilihan, penyederhanaan, dan transformasi data kasar yang diperoleh dari catatan lapangan.

Data yang terkumpul demikian banyak dan kompleks, serta masih tercampur aduk, kemudian direduksi. Reduksi data merupakan aktivitas

memilih data. Data dianggap penting dan relevan yang berkaitan dengan kemampuan motorik kasar anak dalam proses pembelajaran.

2. Display Data

Display data adalah proses menampilkan data secara sederhana dalam bentuk kata-kata, kalimat naratif, dan tabel. Supaya data yang banyak dan telah direduksi mudah dipahami, baik peneliti maupun orang lain, maka data tersebut perlu disajikan. Bentuk pemahamannya adalah teks naratif (pengungkapan secara tertulis), tujuannya adalah untuk memudahkan dalam mendeskripsikan suatu peristiwa, sehingga dengan demikian, memudahkan untuk mengambil suatu kesimpulan.

3. Menarik Kesimpulan/Verifikasi

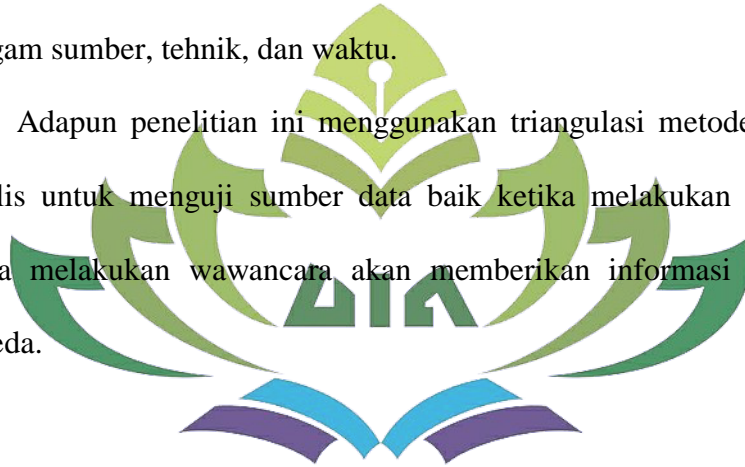
Data yang sudah dipolakan, kemudian difokuskan dan disusun secara sistematis dalam bentuk naratif. Kemudian melalui induksi, data tersebut disimpulkan sehingga makna data dapat ditemukan dalam bentuk tafsir dan argumentasi. Kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Kesimpulan yang diambil sekiranya masih terdapat kekurangan, maka akan ditambahkan.⁸²

⁸²Sugiyono, *Op.Cit.* h. 337-345.

G. Uji Keabsahan Data Temuan

Tehnik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini dilaksanakan dengan triangulasi. Menurut Nusa Putra dalam bahasa sehari-hari, triangulasi dikenal dengan istilah cek dan ricek yaitu pengecekan data menggunakan beragam sumber, tehnik, dan waktu.

Adapun penelitian ini menggunakan triangulasi metode yang dilakukan penulis untuk menguji sumber data baik ketika melakukan observasi ataupun ketika melakukan wawancara akan memberikan informasi yang sama atau berbeda.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Data

Pada bab ini penulis akan membahas tentang pengolahan dan analisis data yang telah penulis peroleh melalui penelitian yang dilakukan, dengan menggunakan metode dan instrumen yang penulis tentukan pada bab sebelumnya. Adapun data-data tersebut penulis dapatkan melalui observasi dan wawancara sebagai metode pokok dalam pengumpulan data.

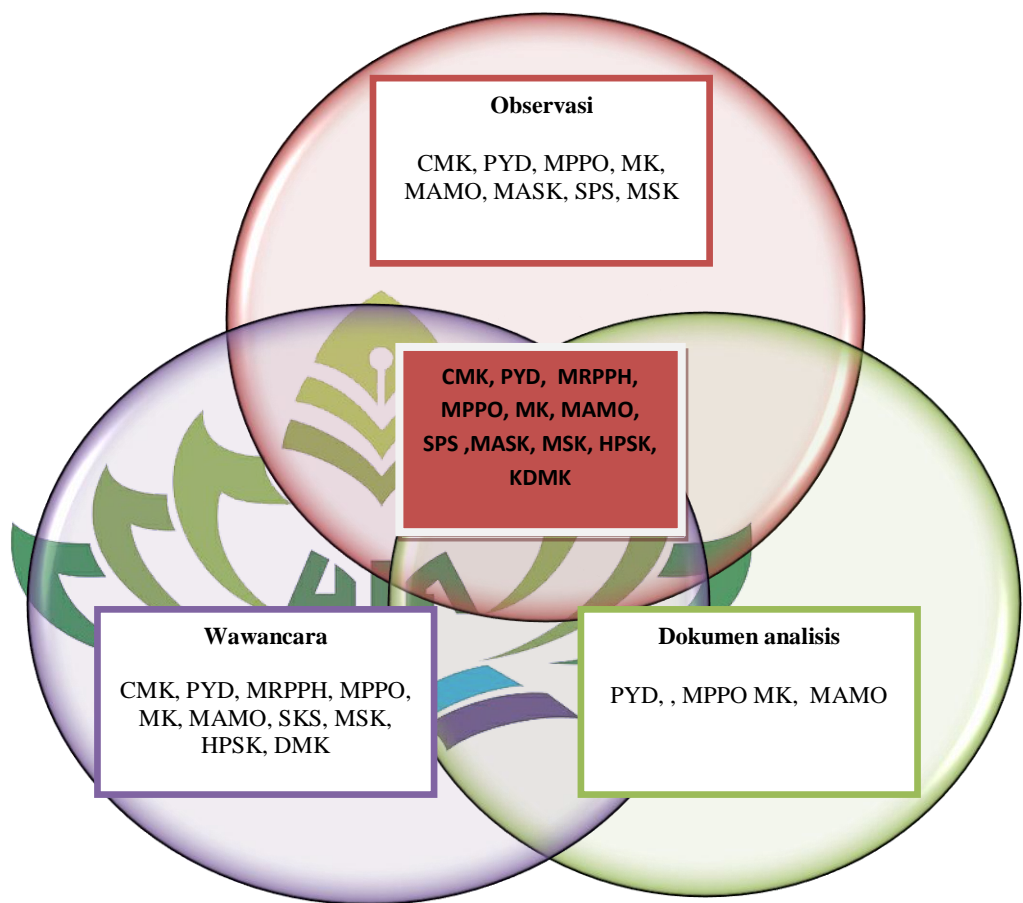
Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus pada tanggal 11 Oktober 2018 – 09 November 2018 dapat diketahui bahwa jumlah peserta didik 17 anak terdiri dari 13 peserta didik perempuan dan 4 peserta didik laki-laki. Adapun pengumpulan data untuk menganalisis perkembangan motorik anak, penulis menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi di Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus.

Penelitian berawal dari observasi yang dilakukan penulis di Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus untuk mengamati perkembangan motorik kasar anak melalui permainan *outbound*. Dalam menganalisis data penulis menggunakan metode deskriptif.

Penulis menggunakan dokumentasi sebagai metode yang mendukung untuk melengkapi data yang tidak penulis dapatkan melalui observasi dan wawancara. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, yang merupakan hasil dari observasi, wawancara dan dokumentasi yang telah penulis lakukan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tehnik analisis data yang akan disajikan dalam bentuk diagram venn sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk pengumpulan selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan. Dalam penelitian ini pengodean/coding dalam diagram venn peneliti tampilkan dalam membentuk kategori (singkatan dan huruf besar), hal ini bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam memahami inti dari skripsi. Pengkodean/coding reduksi data sebagai berikut:



GAMBAR 1

Keterangan:



: Observasi



: Wawancara



: Dokumentasi Analisis

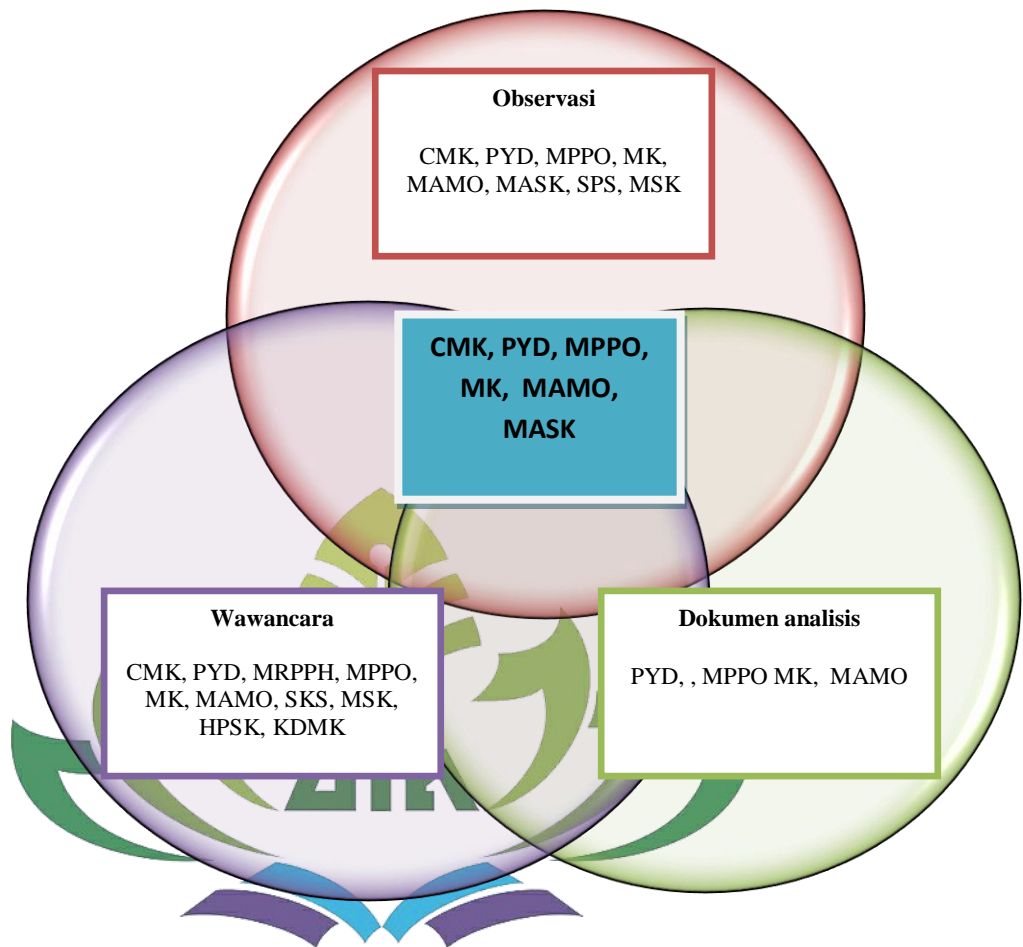


: Reduksi Data

CMK	: Cara Menentukan Kegiatan
PYD	: Permainan Yang Dipilih
MRPPH	: Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian
MPPO	: Mempersiapkan Peralatan Permainan Outbound
MK	: Membagi Kelompok
MAMO	: Memberi Aturan Main Outbound
SPS	: Setelah Permainan Selesai
MASK	: Mengarahkan Anak Saat Kegiatan
SKS	: Setelah Kegiatan Selesai
MSK	: Mereview Seluruh Kegiatan
HPSK	: Hasil Perkembangan Setelah Kegiatan
KDMK	: Kendala Dalam Menerapkan Kegiatan

2. Display Data

Display data adalah proses menampilkan data secara sederhana dalam bentuk kata-kata, kalimat naratif, dan tabel. Hasil display data penulis tampilkan dalam diagram venn sebagai berikut:



GAMBAR 2

Keterangan:



: Observasi



: Wawancara



: Dokumentasi Analisis



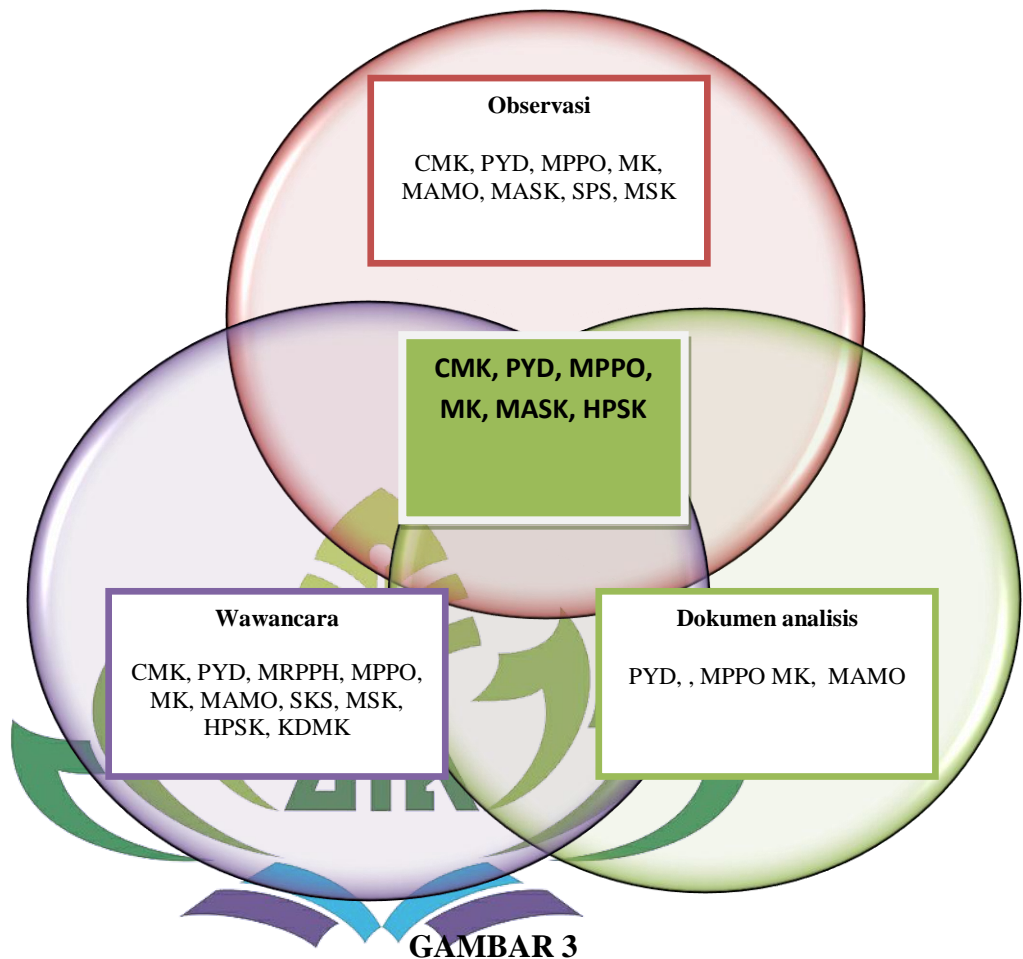
: Display Data

CMK	: Cara Menentukan Kegiatan
PYD	: Permainan Yang Dipilih
MRPPH	: Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian
MPPO	: Mempersiapkan Peralatan Permainan Outbound
MK	: Membagi Kelompok
MAMO	: Memberi Aturan Main Outbound
SPS	: Setelah Permainan Selesai
MASK	: Mengarahkan Anak Saat Kegiatan
SKS	: Setelah Kegiatan Selesai
MSK	: Mereview Seluruh Kegiatan
HPSK	: Hasil Perkembangan Setelah Kegiatan
KDMK	: Kendala Dalam Menerapkan Kegiatan

3. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi

Data yang sudah dipolakan, kemudian difokuskan dan disusun secara sistematis dalam bentuk naratif. Kemudian melalui induksi, data tersebut disimpulkan sehingga makna data dapat ditemukan dalam bentuk tafsir dan argumentasi. Kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Kesimpulan yang diambil sekiranya masih terdapat kekurangan, maka akan ditambahkan.⁸³ Penarikan kesimpulan ditampilkan peneliti dalam bentuk diagram venn sebagai berikut:

⁸³Sugiyono, *Op.Cit.* h. 337-345.



Keterangan:



: Observasi



: Wawancara



: Dokumentasi Analisis

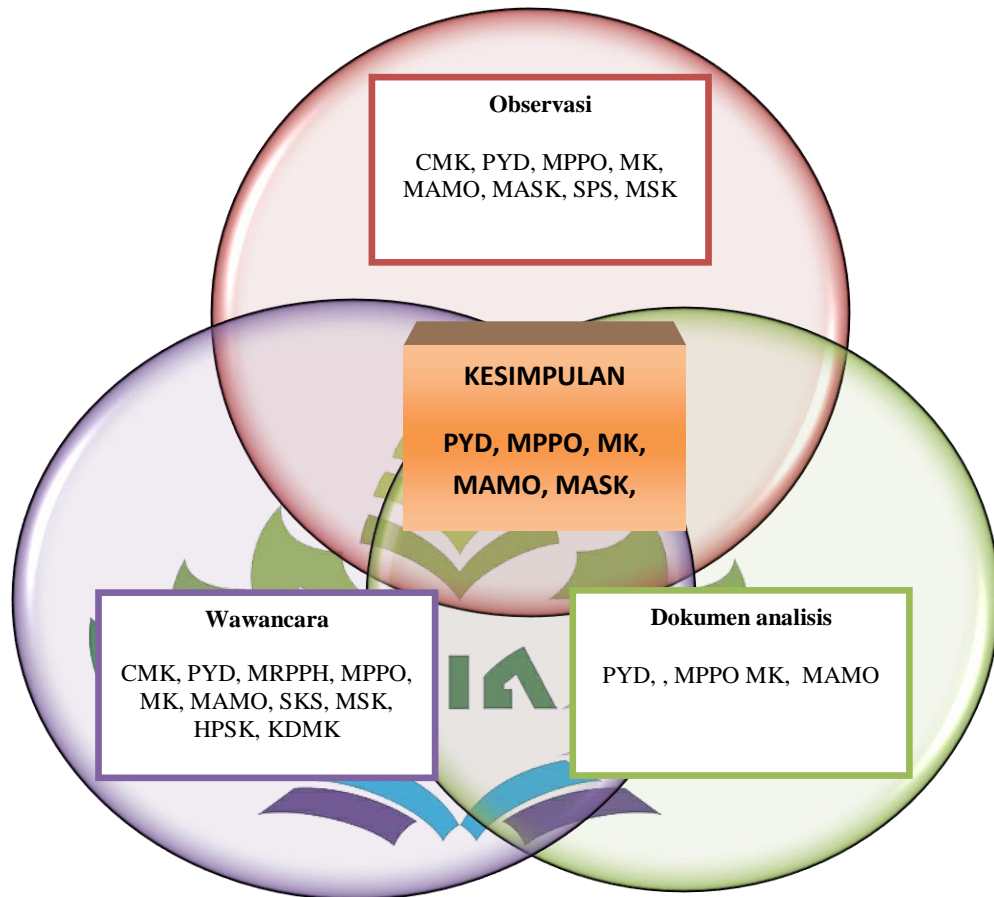


: Penarikan Kesimpulan/Verifikasi

CMK	: Cara Menentukan Kegiatan
PYD	: Permainan Yang Dipilih
MRPPH	: Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian
MPPO	: Mempersiapkan Peralatan Permainan Outbound
MK	: Membagi Kelompok
MAMO	: Memberi Aturan Main Outbound
SPS	: Setelah Permainan Selesai
MASK	: Mengarahkan Anak Saat Kegiatan
SKS	: Setelah Kegiatan Selesai
MSK	: Mereview Seluruh Kegiatan
HPSK	: Hasil Perkembangan Setelah Kegiatan
KDMK	: Kendala Dalam Menerapkan Kegiatan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumen analisis yang dilakukan oleh peneliti pada proses mengembangkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan outbound usia 4-5 tahun tergambar pada diagram venn. Berikut adalah hasil kesimpulan dari keseluruhan diagram venn diatas adalah:

DIAGRAM VENN



Sumber: Penelitian Kualitatif Menurut Miles dan Huberman Yang Diilustrasikan Sugiono

Keterangan:



: Observasi



: Wawancara



: Dokumentasi Analisis



: Kesimpulan

CMK	: Cara Menentukan Kegiatan
PYD	: Permainan Yang Dipilih
MRPPH	: Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian
MPPO	: Mempersiapkan Peralatan Permainan Outbound
MK	: Membagi Kelompok
MAMO	: Memberi Aturan Main Outbound
SPS	: Setelah Permainan Selesai
MASK	: Mengarahkan Anak Saat Kegiatan
SKS	: Setelah Kegiatan Selesai
MSK	: Mereview Seluruh Kegiatan
HPSK	: Hasil Perkembangan Setelah Kegiatan
KDMK	: Kendala Dalam Menerapkan Kegiatan

Berdasarkan hasil analisis data observasi dan wawancara yang dilakukan pada Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus dalam mengembangkan motorik kasar anak melalui permainan *outbound* sebagai berikut:

1. Tahap persiapan

a. Guru menentukan bentuk kegiatan/materi yang akan dilaksanakan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis dilapangan, pada tahap ini guru menentukan bentuk kegiatan/materi yang akan dilaksanakan. Hal ini terlihat guru sudah menentukan jenis permainan *outbound* yang akan dilaksanakan pada hari itu. Atau materi yang akan dilaksanakan. Terlihat saat observasi dihari pertama

guru sudah menyiapkan jenis permainan *outbound* yaitu permainan berjalan berjinjit sambil membawa bola besar, lalu pada observasi dihari kedua guru menggunakan permainan bola estafet, pada observasi dihari ketiga guru menggunakan permainan sepak bola, dan pada hari keempat guru menggunakan permainan lompat tali.

Hal ini senada dengan hasil wawancara penulis kepada guru dikelas A Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaaagung Tanggamus yang bernama ibu Titi Lestari bahwa sebelum berlangsungnya permainan *outbound* guru sudah menentukan bentuk kegiatan/ materi yang akan dilaksanakan.

b. Guru menentukan waktu pelaksanaan (dijam pelajaran/diluar jam pelajaran) dan tempat yang akan digunakan saat pelaksanaan

Pada tahap ini sangat penting bagi guru untuk menentukan waktu dan tempat pelaksanaan permainan *outbound*, karena dengan menentukan itu guru dapat mengetahui posisi waktu dan tempat yang mendukung untuk melakukan permainan *outbound*. berdasarkan hasil observasi penulis dilapangan pada tahap ini Guru sudah menentukan waktu pelaksanaan (dijam pelajaran/diluar jam pelajaran) dan tempat yang akan digunakan saat pelaksanaan.

Hal ini senada dengan hasil wawancara penulis kepada guru dikelas A Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaaagung Tanggamus

yang bernama ibu Titi Lestari bahwasanya sebelum kegiatan berlangsung guru telah menentukan waktu dan tempat akan dilaksanakannya permainan *outbound*.

c. Guru mempersiapkan peralatan yang akan digunakan

peralatan merupakan suatu yang harus ada pada pelaksanaan permainan *outbound*, karena sebelum melaksanakan permainan *outbound* alat harus dipersiapkan terlebih dahulu. Serta alat-alat yang digunakan harus lengkap sesuai dengan apa yang dibutuhkan, sehingga sehingga saat pelaksanaan tiba semua alat sudah tersedia.

berdasarkan hasil observasi penulis dilapangan pada tahap ini guru mempersiapkan peralatan yang akan digunakan. Terlihat pada observasi hari pertama guru menyiapkan bola besar, pada observasi dihari kedua guru menyiapkan peralatan seperti: bola ping-pong, keranjang bola, kemudian dihari ketiga guru menyiapkan peralatan seperti: bola besar, patok bendera, serta pada observasi dihari keempat guru menyiapkan peralatan yaitu karet gelang yang sudah dirangkai.

Hal ini senada dengan hasil wawancara penulis kepada guru dikelas A Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaaagung Tanggamus yang bernama ibu Titi Lestari bahwa guru sebelum melaksanakan kegiatan permainan *outbound* guru sudah mempersiapkan alat-alat yang diperlukan, seperti bola besar, bola tenis, keranjang bola, patok

bendera dan sebagainya. dengan mempersiapkan peralatan yang digunakan guru lebih siap dalam melaksanakan permainan *outbound*.

2. Tahap Pelaksanaan

a. Guru membagi anak dalam kelompok

berdasarkan hasil observasi penulis dilapangan pada tahap ini guru membagi anak dalam beberapa kelompok, dimana terdapat 4-5 anak dalam 1 kelompok. Pengelompokan ini diharapkan agar anak lebih aktif dan saling mengenal satu sama lainnya, sehingga menimbulkan kekompakan suatu tim saat permainan *outbound*.

Hal ini senada dengan hasil wawancara penulis kepada salah seorang guru dikelas A Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaaagung Tanggamus yang bernama ibu titi S.Pd. bahwa kegiatan kelompok ini dilakukan guru saat ingin melakukan kegiatan permainan *outbound*.

b. Guru menjelaskan tentang tugas dan aturan main

Adapun tujuan dari tahap ini adalah agar anak tidak kaku, kaget atau enggan saat permainan *outbound* berlangsung. Penyampaian tugas dan aturan ini penting untuk mencapai aspek perkembangan anak baik aspek kognitif, sosial emosional dan motoik kasar anak. berdasarkan hasil observasi penulis dilapangan, pada tahap ini guru menjelaskan bagaimana cara permainan outbound yang akan dilaksanakan pada saat itu. Hal ini terlihat guru menjelaskan

tentang tugas dan aturan main pada permainan berjalan berjinjit sambil membawa bola besar, permainan bola estafet, permainan sepak bola dan permainan lompat karet.

Hal ini senada dengan hasil wawancara penulis kepada salah seorang guru dikelas A Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaaagung Tanggamus yang bernama ibu Titi Lestari bahwa guru telah menjelaskan tentang tata cara permainan *outbound* yang akan dilaksanakan.

3. Tahap pengakhiran

a. Guru Laporan dari masing-masing kelompok

Pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui apa yang dialami anak saat melakukan permainan *outbound*, apakah anak senang atau tidaknya saat kegiatan berlangsung. Berdasarkan hasil observasi penulis dilapangan, pada tahap ini guru tidak menanyakan laporan dari setiap kelompok anak didiknya. Dalam tahap ini guru tidak menanyakan perasaan anak didiknya dalam melakukan kegiatan *outbound*.

Hal ini senada dengan hasil wawancara penulis kepada salah seorang guru dikelas A Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaaagung Tanggamus yang bernama ibu Titi Lestari bahwa guru tidak menanyakan perasaan anak didiknya pada kegiatan *outbound*.

- b. Guru Refleksi, mereview seluruh kegiatan dari tiap siswa

Berdasarkan hasil observasi penulis dilapangan, pada tahap ini guru tidak melaksanakan refleksi, mereview seluruh kegiatan permainan *outbound* tersebut.

Hal ini senada dengan hasil wawancara penulis kepada salah seorang guru dikelas A Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus yang bernama ibu Titi Lestari bahwa guru tidak melaksanakan tahap ini yaitu refleksi, mereview seluruh kegiatan permainan *outbound*.⁸⁴

Tabel 6

Hasil Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus

No	Nama Anak	Indikator					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Aqila Kaira Nadira	BSH	MB	MB	BB	MB	MB
2	Aqila Suci Ramadhani	MB	MB	MB	BB	BB	BB
3	Agista	BSH	MB	MB	BB	MB	MB
4	Bilqis Ufaira Anata	MB	MB	BSH	BB	MB	MB
5	Chaleosa Adiva	BSH	MB	BB	BB	MB	BB
6	Hedi Alparo	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
7	Jihan	MB	MB	BB	BB	BB	BB
8	Muhammad Lutfi	BSH	MB	BSH	MB	MB	MB
9	Mahmuzizam Aliras	MB	MB	MB	MB	MB	MB
10	Nazam Rara Nurfazila	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH

⁸⁴ Hasil Wawancara Dengan Guru Kelompok A TK Pembina Kotaagung Tanggamus, Ibu Titi (09 November 2018).

11	Nabila Bilqis Sakira	MB	MB	MB	BB	MB	MB
12	Naisyyla Ramadhani	BSH	MB	MB	BB	MB	MB
13	Khansa Aqila	BSH	MB	BB	BB	BB	BB
14	Sultan Pranisa	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
15	Yumna Syakira	BSH	MB	MB	MB	MB	MB
16	Zakia Ulfa	MB	BB	BB	BB	MB	BB
17	Azkia	MB	MB	MB	BB	MB	MB

Sumber : Observasi Pada Tanggal 12 Oktober-09 November 2018 di Kelas A Taman Kanak-kanak Pembina Kotaagung Tanggamus.

Keterangan Indikator Pencapaian Perkembangan Motorik Kasar Anak:

1. berjalan
2. berlari
3. melompat
4. menangkap dan melempar
5. menendang



Keterangan penilaian:

- BB (Belum Berkembang) : Anak mampu melakukan kegiatannya dengan sendiri skor 50-59 mendapatkan skor 1.
- MB (Mulai Berkembang) : Anak sudah mulai mampu, melakukan kegiatan dengan bantuan orang lain indikator penilaian skor 60-69 mendapatkan skor 2.
- BSH (Berkembang Sesuai Harapan) : Anak mampu melakukan kegiatannya sendiri dengan skor 70-79 mendapatkan skor 3.

- BSB (Berkembang Sangat Baik) : Anak mampu melakukan kegiatannya sendiri secara konsisten , nilai 80-100 mendapat skor 4.⁸⁵

Tabel 7

Hasil Persentasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus

No	Penilaian	Jumlah Siswa	Persentasi
1.	BB	5	29,4 %
2.	MB	9	53%
3.	BSH	3	17,6%
4.	BSB	0	0
Jumlah		17	100 %

Berdasarkan tabel pencapaian perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Pembina Kotaagung Tanggamus diatas, kemampuan motorik kasar anak masih mulai berkembang. Dari 17 anak yang berkembang sangat baik 0 %, anak yang berkembang sesuai harapan 17,6 % dengan jumlah anak 3. Dan 53 % anak yang mulai berkembang dengan jumlah anak 9. Serta 29,4 % anak yang belum berkembang dengan jumlah anak 5 .

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan pada Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus mengenai perkembangan motorik kasar anak sebagai berikut:

⁸⁵ Pedoman Penilaian Pembelajaran PAUD, (Jakarta : Direktorat Pembinaan Pada Anak Usia Dini, 2015),h.30

1. Kemampuan Berjalan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan mengenai perkembangan motorik kasar anak melalui permainan *outbound*. Observasi ini dilakukan pada anak usia 4-5 Tahun kemampuan berjalan. Dalam mengembangkan motorik kasar anak pada kemampuan ini guru menggunakan permainan berjalan berjinjit sambil membawa bola besar, pada berlari ini terdapat 10 anak yang berkembang sesuai harapan dan terdapat 7 anak yang mulai berkembang. Hal ini terlihat bahwa sebagian anak mampu berjalan maju pada garis lurus sejauh 2-3 meter, anak mampu berjalan mundur pada garis lurus sejauh 2-3 meter dan anak mampu berjalan seimbang tanpa terjatuh, dan anak mampu berjalan dengan tangan terayun.⁸⁶

2. Kemampuan berlari

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan mengenai perkembangan motorik kasar anak melalui permainan *outbound*. Observasi ini dilakukan pada anak usia 4-5 tahun dalam kemampuan berlari. Untuk melihat kemampuan berlari anak guru menggunakan permainan sepak bola. pada kemampuan berlari ini terdapat 3 anak yang berkembang sesuai harapan dan 13 anak yang mulai berkembang serta 1 anak yang belum berkembang. Hal ini terlihat bahwa sebagian anak

⁸⁶ Hasil Observasi Penelitian Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus Tanggal 12 Oktober 2018.

mampu berlari cepat, anak mampu berlari dengan arah yang lebih teratur, dan anak mampu berlari kedepan sambil menendang bola yang menggelinding.⁸⁷

3. Kemampuan melompat

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan mengenai perkembangan motorik kasar anak melalui permainan *outbound*. Observasi ini dilakukan dengan anak usia 4-5 tahun pada kemampuan melompat. Untuk melihat kemampuan ini guru menggunakan permainan lompat tali, pada permainan ini terdapat 7 anak yang berkembang sesuai harapan, dan 5 anak yang mulai berkembang serta 5 anak yang belum berkembang. Hal ini terlihat bahwa sebagian anak mampu melompat dengan ketinggian 20-30 cm, anak mampu melompat sebanyak 2-5 lompatan secara berturut-turut, anak mampu melompat dengan 2 kaki secara seimbang, dan anak mampu melompat berbagai media yang disediakan.⁸⁸

4. Kemampuan melempar dan menangkap

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan mengenai perkembangan motorik kasar anak melalui permainan *outbound*.

⁸⁷ Hasil Observasi Penelitian Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus Tanggal 26 Oktober 2018.

⁸⁸ Hasil Observasi Penelitian Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus Tanggal 09 November Oktober 2018.

Observasi ini dilakukan dengan anak usia 4-5 tahun pada kemampuan melempar dan menangkap. Untuk melihat kemampuan ini guru menggunakan permainan bola estafet, pada indikator ini terdapat 3 anak yang berkembang sesuai harapan, dan terdapat 3 anak yang mulai berkembang serta 11 anak yang belum berkembang. Hal ini terlihat bahwa sebagian anak mampu menangkap bola dengan menggunakan telapak tangan dari arah yang lurus, anak mampu melempar dengan cara yang benar dengan melangkahkan kaki kedepan sambil melempar, anak mampu menangkap dan melempar bola sejauh 2 meter, Anak mampu Melempar dan menangkap bola kecil dengan kedua tangan kepada seseorang yang berjarak 4-6 kaki darinya, anak mampu menangkap dengan berbagai media yaitu bola dan anak mampu melempar dengan berbagai media yaitu bola serta anak mampu melempar dan menangkap bola dengan berbagai arah.⁸⁹

5. Kemampuan menendang

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan mengenai perkembangan motorik kasar anak melalui permainan *outbound*. Observasi ini dilakukan dengan anak usia 4-5 tahun pada kemampuan menendang untuk melihat kemampuan ini guru menggunakan permainan sepak bola, pada

⁸⁹ Hasil observasi penelitian taman kanak-kanak Pembina kotaagung tanggamus tanggal 19 oktober 2018.

permainan ini terdapat 3 anak yang berkembang sesuai harapan dan terdapat 11 anak yang mulai berkembang serta 4 anak yang belum berkembang. Hal ini terlihat bahwa sebagian anak mampu menendang bola secara terarah dan Menendang secara terkoordinasi kebelakang dan kedepan dengan kaki mengayun kearah berlawanan secara bersamaan.⁹⁰

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi penulis, dapat disimpulkan bahwa dalam mengembangkan motorik kasar anak usia 4-5 Tahun guru telah menggunakan permainan *outbound*. Dalam mengembangkan motorik kasar anak melalui permainan *outbound* guru telah melakukan beberapa tahap/langkah saat melakukan permainan *outbound* baik dari tahap persiapan ataupun tahap pelaksanaan, akan tetapi pada tahap pengakhiran guru tidak melaksanakannya.

Penulis dapat menyimpulkan bahwa perkembangan motorik kasar anak sudah mulai berkembang melalui permainan *outbound*, hal ini terlihat sebagian anak bersemangat dan mengikuti arahan guru saat pelaksanaan permainan *outbound*. Penulis mengamati bahwa peserta didik di Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung telah memahami tentang permainan *outbound* dalam mengembangkan motorik kasar. Hal ini terlihat saat anak sudah mampu melakukan berbagai kemampuan seperti kemampuan berjalan,

⁹⁰ Hasil Observasi Penelitian Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus Tanggal 26 Oktober 2018.

berlari, melompat, menangkap dan melempar, serta menendang. Sebagian Peserta didik juga sudah memahami aturan permainan *outbound* atas arahan dari gurunya. Hal ini terlihat sebagai anak mampu melakukan permainan berjalan berjinjit sambil membawa bola besar, permainan bola estafet, permainan sepak bola, dan permainan lompat tali.

Dari pembahasan diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa permainan *outbound* ini mempunyai pengaruh yang cukup besar dalam mengembangkan motorik kasar anak. Dan berdasarkan hasil wawancara penulis dalam proses permainan *outbound* ini hal pertama yang dilakukan oleh guru diantaranya menentukan bentuk kegiatan/materi yang akan dilaksanakan, menentukan waktu pelaksanaan (di jam pelajaran/diluar jam pelajaran) dan tempat yang akan digunakan saat pelaksanaan, mempersiapkan peralatan yang akan digunakan, membagi anak dalam kelompok, menjelaskan tentang tugas dan aturan main, Laporan dari masing-masing kelompok, dan Refleksi, mereview seluruh kegiatan dari tiap siswa.

Namun pada tahap/langkah pengakhiran yaitu Laporan dari masing-masing kelompok, dan Refleksi, mereview seluruh kegiatan dari tiap siswa. Pada tahap ini guru tidak melaksanakannya.

BAB V

REKOMENDASI DAN KESIMPULAN, SARAN DAN PENUTUP

A. Rekomendasi Dan Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan diatas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-kanak Pembina Kotaagung Tanggamus mulai berkembang melalui permainan *outbound*. Dari 17 peserta didik yang berkembang sangat baik 0 %, peserta didik yang berkembang sesuai harapan 17,6 % dengan jumlah anak 3. Dan 53 % peserta didik yang mulai berkembang dengan jumlah anak 9. Serta 29,4 % peserta didik yang belum berkembang dengan jumlah anak 5

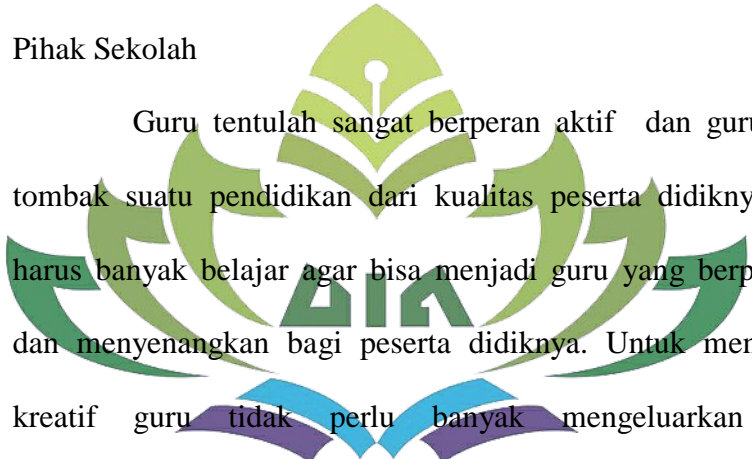
Berdasarkan hasil penelitian dapat penulis simpulkan bahwa dalam mengembangkan motorik kasar anak melalui permainan *outbound* di Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus di perlukan tahap/langkah pelaksanaan permainan *outbound* sebagai berikut : Tahap Persiapan (kegiatan/materi yang akan dilaksanakan, menentukan waktu pelaksanaan (dijam pelajaran/diluar jam pelajaran) dan tempat yang akan digunakan saat pelaksanaan, mempersiapkan peralatan yang akan digunakan), tahap pelaksanaan (membagi anak dalam kelompok, menjelaskan tentang tugas dan aturan main), tahap pengakhiran (Laporan dari masing-masing kelompok, dan

Refleksi, mereview seluruh kegiatan dari tiap siswa). Namun pada tahap/langkah pengakhiran yaitu Laporan dari masing-masing kelompok, dan Refleksi, mereview seluruh kegiatan dari tiap siswa. Pada tahap ini guru tidak melaksanakannya.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian dan pembahasan maka penulis dapat mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Pihak Sekolah



Guru tentulah sangat berperan aktif dan guru sebagai ujung tombak suatu pendidikan dari kualitas peserta didiknya. Guru sendiri harus banyak belajar agar bisa menjadi guru yang berprofesional, aktif dan menyenangkan bagi peserta didiknya. Untuk menjadi guru yang kreatif guru tidak perlu banyak mengeluarkan biaya dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, karena guru dapat menggunakan sarana dan prasarana yang telah disediakan oleh sekolah. Sehingga, dari semua aspek perkembangan anak dapat berkembang secara optimal.

2. Pembaca

Dengan adanya penelitian mengembangkan motorik kasar anak melalui permainan *outbound* ini, diharapkan bisa dijadikan motivasi bagi peneliti selanjutnya untuk menambah permainan-permainan yang lebih

kreatif dan inovatif dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

C. PENUTUP

Alhamdulillahirobbil'alamin Segala puji bagi Allah SWT , yang telah memberikan rahmat dan hidayah serta petunjuk Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan ketentuan yang berlaku. Skripsi ini adalah salah satu syarat bagi penulis untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan islam anak usia dini (PIAUD), diperguruan tinggi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kesalahan dan kekurangan.

Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar skripsi ini bisa menjadi lebih baik. Atas perhatian pembaca, penulis mengucapkan terima kasih. Penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusriani, Ade. Penigkatan Kemampuan Motorik Kasar Dan Kpercayaan Diri Melalui Bermain Gerak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 9 No. 1 April 2015.
- Apriani, Dian Apriani. Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA AL Hidayah 2 Tarik Sidoarjo. *Jurnal PAUD*. Vol. 2 No. 1 Tahun 2013.
- Ariani, Lia, Kadek, Ni, dkk. Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Kotak Berwarna Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak. *E-Journal PG-PAUD*, Vol 3 No. 1 Tahun 2015.
- Astari, Winda, Ayu Dw, dkk. Penerapan Metode Demonstrasi Melalui Kegiatan Senam Irama Berbantuan Media Audio Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak. *E-Journal PG-PAUD*, Vol. 3 No. 1 Tahun 2015.
- Basrowi dan Suwandi. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Depdiknas. *Model Pengembangan Motorik Anak Prasekolah*. Jakarta: Bagian Proyek Olahraga Dan Masyarakat, 2008.
- Desmalia. Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Melempar Dan Menangkap Bola Di TK Dharma Wanita Kenali Lampung Barat. Skripsi Fakultas Tarbiah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Lampung, Bandar Lampung, April 2017.
- Devi Lutfia, Mardiyanto, Duryati. Pengaruh Outbound Terhadap Kecerdasan Moral Anak Sekolah. *Jurnal NAP UNP*, Vol. 5 No 2, November 2014.
- Eriani, Lilis. Upaya Meningkatkan Motorik Kasar (Melompat) Anak Melalui Permainan Lompat Tali Pada Kelompok B.2 Di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung. Skripsi Fakultas Tarbiah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Lampung, Bandar Lampung, April 2017.
- Fajar, Wulani, Yulias dan Ratnasari, Endang. Efektifitas Permainan Sirkuit Pintar Melatih Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PG-PAUD*, Vol. 2 No. 2 Oktober 2015.

Farida, Aida. Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 4 No. 2 Desember 2016.

Fridayanti, Hesty Fridayanti. Pengembangan Permainan Gamparan Modifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Paud* . Vol. 2 No. 3 Tahun 2013.

Gernika, Eneng Dan Sulastri Made Ni. Pemanfaatan Kegiatan Outbound Untuk Menumbuhkan Karakter Percaya Diri Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 16 No. 4 2017.

Gustiana. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Bandar Lampung: 2015.

Hasanah, Ismatul, dkk, Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian PAUDIA*. Vol. 1 No 1 Tahun 2011.

Hasanah, Uswatun. Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 5 No. 1 Juni 2016.

Hasmawaty. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Bermain Tradisional Akdende-dende Pada TK Yafqada Kota Makassar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, Vol. 1 No. 2 Tahun 2017.

Helin Anggraini. Upaya Guru Dalam Menerapkan Permainan Tradisional Kucing-Kucingan Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Teluk Betung Timur Bandar Lampung. Skripsi Fakultas Tarbiah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Lampung, Bandar Lampung, September 2017.

Hildayani, Rini, dkk. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2009.

Hidayanti, Maria . Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 7 No. 2, April 2013.

Ida Ayu Rina Yuliastia, dkk. Penerapan Metode Demonstrasi Melalui Kegiatan Outbound Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Semester II TK Negeri Negara. *E-Journal PG PAUD*, Vol. 3 No. 1 Tahun 2015.

Indriana, Yeniar dan Windarti, Tri. Mengembangkan Kematangan Sosial Pada Anak Melalui Outbound. *Jurnal Sekolah Dasar*, No. 2 Tahun 2017.

Iswatiningtias, Veny dan Wijaya, Prastihastari Intan. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Jurnal PINUS*, Vol. 1 No. 3 Oktober 2015.

Isyabani, Shintya, Nur. Penerapan Metode Outbound Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional Anak. *E-Journal PG PAUD*, Vol. 3 No. 2, Maret 2013.

Karmila, Mila. Upaya Guru Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelompok Bermain Geger Sunten. *Jurnal Empowerment*, Vol. 6 No. 1 Februari 2017.

Kemendiknas. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 14*. Jakarta: Depdiknas.

Kusumaningtiyas Ersta, Lydia. Bermain Dalam Rangka Mengembangkan Motorik Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Sekolah Awal*. Vol. 1 No.1 September 2016.

Lexy. Moeloeng. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakrya, 2002.

Mansur. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Jakarta:Pustaka Belajar, 2005.

Magdalena, Lenvita Magdalena. Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Bola Ring Di TK Nurul Whatan Kabupaten Pesisir Selatan. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, Vol. 1 No. 5 2012.

Mirawati, Eva Rahmawati. Permainan modifikasi Untuk Keterampilan Gerak Dasar Manifulatif Anak Usia 2-4 Tahun. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 1 No. 2, November 2017.

Mulyasa. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.

Nailirochmah. Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*, Vol. 13 No. 2 Desember 2016.

- Nusa Putra dan Ninin Dwilestari. *Penelitian Kualitatif Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, cet 2, 2012.
- Parista, Septiana, Dkk. Pengaruh Permainan Outbound Myistique Ball Terhadap Tingkat Kebugaran Jasmani siswa. *Journal Of Phisikal Education, Sport, Health, Recreations*. Vol. 5 No. 3 2016.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Pranoto, Widia, Nuridin. Pengembangan model Pembelajaran Motorik Kasar Siswa Taman Kanak-Kanak Kelompok A. *Jurnal Keolahragaan*, Vol. 4 No. 2 September 2016.
- Rahmawati, Eva, Mirawati. Permainan Modifikasi Untuk Stimulasi Keterampilan Gerak Dasar Manifulatif anak Usia 2-4 Tahun. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 1 No. 2 November 2017.
- Riduan, Sunarto. *Pengantar Statistika*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Rinandi, Ayu, Alriza. Outbound Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Skripsi Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 16 April 2017.
- Rismayanthi, Cerika. Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Sebagai Stimulasi Motorik Bagi Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Aktivitas Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Vol. 9 No. 1 April 2013.
- Rocmah, Iffatur, Luluk Iffatur Rocmah. Model Pembelajaran Outbound Untuk Anak Usia Dini". *Jurnal Pedagogia*, Vol. 1 No. 2 Juni 2012.
- Roliyah, Penerapan Metode Permainan Outbound Dengan Menggunakan Papan Titian Berjejak Kaki Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik. *Artikel Penelitian*.
- Samsudin. *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenada Media Group, 2008.
- Samik Dan Rohita. Meningkatkan Kemampuan Sosial Melalui Metode Outbound Anak Usia 3-4 Tahun Di PPT Umi Qalbu. *Jurnal*, Vol. 3 No.3 Tahun 2014.
- Syamsidah. *100 Permainan PAUD & TK Didalam & Diluar Kelas*. Yogyakarta: Diva Kids, 2015.

- Sanjaya, Wina. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2013.
- Santrock, W, John. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga, 2007.
- Sari, Anom, Amilia, Dkk Pengaruh Permainan Pipa Bocor Terhadap Kemampuan Sosial Dalam Bekerjasama Pada Anak Usia 5-6 Tahun . *Jurnal PAUD*. Vol. 4 No. 2 2015.
- Sari, Puspita, Linda dan Sagala, Dewi, Chandra, Anita. Upaya Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Melalui Outbound Halang Rintang di TK PGRI 38 Taman Pekunden Semarang”. *Jurnal PAUDIA* , Vol. 4 No. 2 Oktober 2015.
- Saputra, Yudha dan Rudiyanto. *Pembelajaran Kooferatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas, 2005.
- Seling. Manajemen Pendidikan Anak Melalui Program outbound Di TK Al Muslim Surabaya. *Jurnal Studi PGRA*, Vol. 3 No. 2, Juli 2017.
- Setyadi Wahyu, Nugroho, Dwi. Pengaruh Permainan Outbound Terhadap Perkembangan Sosial Anak pada Kelompok B Di TK Sacharina Gondang Winangoen Klaten”. Skripsi Fakultas Keguruan Dan Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta, 18 Oktober 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sujiono, Bambang. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2008.
- Sujiono, Nurani, Yuliani. *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks, 2013.
- Sukamti, Rini, Endang. *Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini*. FIK UNY: Journal Anak Usia Dini.
- Sulistyaningsih. Urgensi Pelaksanaan Permainan Outbound Bagi Perkembangan Sosial Anak Kelompok A Di TK Tunas Harapan I Biru Trihanggo Gamping Sleman Yogyakarta. Fakultas Ilmu Tarbiah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 4 Juni 2013.

- Sulistiawati, Rike. Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Gerak Lokomotor Di Taman Kanak-Kanak Widya Bhakti Tanjung Senang Bandar Lampung. Skripsi Fakultas Tarbiah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Lampung, Bandar Lampung, April 2017.
- Sumantri. *Pengembangan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005.
- Susari, Dwi, Hermawati. Implementasi Kegiatan Outbound Dalam Upaya Pembentukan Prilaku Sosial Dan Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, Vol. 1 No. 2 Tahun 2011.
- Supendi Pepen Nur Hidayat. *Fun Game 50 Permainan Menyenangkan Di Indoor Dan Outdoor*. Jakarta: Penebar Swadaya, 2008.
- Suyadi, Maulidya. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- Syamsidah. *100 Permainan PAUD & TK Didalam & Diluar Kelas*. Yogyakarta: Diva Kids, 2015.
- Tadjuddin, Nilawati. *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al-Quran*. Jawa Barat: Herya Media, 2014.
- Thalia, Shiti Thalia. Pengaruh Permainan Outbound Terhadap kecerdasan Kinestetik Anak Pada Kelompok B Di Bandar Klippa. *Jurnal Raudhah*, Vol. 06. No. 02 Juli 2018.
- Trinova, Zulvia. Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan bagi peserta didik. *Journal Accrediation*, Vol. 19 No. 3 Tahun 2012.
- Upton, Penney. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga, 2012.
- Wulandari, Yuli. Pengembangan Permainan Outbound Untuk Mendorong Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Siswa PAUD Hidayatullah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak. Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang, Semarang, 13 Agustus 2013.
- Yamin, Martinis dan Jamilah. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini Paud*. Jakarta: Gaung Persada, 2010.

Yuliasia, Rina, Ayu. Penerapan Metode Demonstrasi Melalui Kegiatan Outbound Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Semester II TK Negeri Negara. *E-Journal PG PAUD*, Vol. 3 No. 1 Tahun 2015.

Yuniastuti, Euis Yuniastuti. Penerapan Pembelajaran Tari Gantar Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Dengan Menggunakan konsep DAP Di TK Kartika V-66 Balik Papan". *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 15 No. 3 2015.

Yus, Anita. *Penilaian Perkembangan Anak Taman Kanak-Kanak Edisi Pertama*. Jakarta: Prenada Media Group, 2011.



Lampiran 1

**Kisi-Kisi Perkembangan Motorik Kasar Anak usia 4-5 Tahun
di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kotaagung Tanggamus**

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Item	Jumlah
Motorik Kasar	Berjalan	3) Berjalan Maju dan Mundur.	1,2	2
		4) Berjalan seimbang.	3,4	2
	Berlari	3) Berlari Cepat.	5,6	2
		4) Berlari dengan membawa media.	7,8	2
	Melompat	3) Melompat dengan satu kaki atau dua kaki secara bergantian.	9,10,11	3
		4) Melompat menggunakan 2 kaki dengan seimbang.	12,13	2
	Menangkap dan melempar	3) Menangkap dan melempar dengan cepat.	14,15,16	3
		4) Menangkap dan melempar dengan berbagai media.	17,18,	2
	Menendang	2) Menendang secara terarah.	19, 20	2
	Jumlah			20

Sumber: Bambang Sujiono, Santrock dan Penney Upton

Lampiran 2

**Pedoman Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak
Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kotaagung
Tanggamus**

No	Item	Skor Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Anak mampu berjalan maju pada garis lurus sejauh 3-4 meter.					
2.	Anak mampu berjalan mundur pada garis lurus sejauh 3-4 meter.					
3.	Anak mampu berjalan seimbang tanpa terjatuh.					
4.	Anak mampu berjalan dengan tangan terayun.					
5.	Anak mampu berlari cepat.					
6.	Anak mampu berlari dengan arah yang lebih teratur.					
7.	Anak mampu berlari kedepan sambil melempar bola.					
8.	Anak mampu berlari kedepan sambil menendang bola yang menggelinding.					
9.	Anak mampu melompat dengan ketinggian 20 cm.					
10.	Anak mampu melompat sebanyak 2-5 lompatan secara berturut-turut.					
11.	Anak mampu melompat dengan satu kaki sebanyak 3 kali.					

12.	Anak mampu melompat dengan dua kaki secara seimbang.					
13.	Anak mampu melompat dengan berbagai media yang disediakan.					
14.	Anak mampu menangkap bola dengan menggunakan telapak tangan dari arah yang lurus.					
15.	Anak mampu melempar dengan cara yang benar dengan melangkahkan kaki kedepan sambil melempar.					
16.	Anak mampu Melempar dan menangkap bola kecil dengan kedua tangan kepada seseorang yang berjarak 4-6 kaki darinya					
17.	Anak mampu menangkap dan dengan berbagai media yaitu bola.					
18.	Anak mampu melempar bola dengan berbagai arah.					
19.	Anak mampu menendang dengan terarah.					
20.	Menendang secara terkoordinasi kebelakang dan kedepan dengan kaki mengayun kearah berlawanan secara bersamaan.					

Keterangan Penilaian:

- BB (Belum Berkembang) : Anak mampu melakukan kegiatannya dengan sendiri skor 50-59 mendapatkan skor 1.
- MB (Mulai Berkembang) : Anak sudah mulai mampu, melakukan kegiatan dengan bantuan orang lain indikator penilaian skor 60-69 mendapatkan skor 2.

- BSH (Berkembang Sesuai Harapan) : Anak mampu melakukan kegiatannya sendiri dengan skor 70-79 mendapatkan skor 3.
- BSB (Berkembang Sangat Baik) : Anak mampu melakukan kegiatannya sendiri secara konsisten , nilai 80-100 mendapat skor 4.⁹¹



⁹¹ Pedoman Penilaian Pembelajaran PAUD, (Jakarta : Direktorat Pembinaan Pada Anak Usia Dini, 2015),h.30

Hasil Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman

Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus

No	Nama Anak	Indikator					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Aqila Kaira Nadira	BSH	MB	MB	BB	MB	MB
2	Aqila Suci Ramadhani	MB	MB	MB	BB	BB	BB
3	Agista	BSH	MB	MB	BB	MB	MB
4	Bilqis Ufaira Anata	MB	MB	BSH	BB	MB	MB
5	Chaleosa Adiva	BSH	MB	BB	BB	MB	BB
6	Hedi Alparo	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
7	Jihan	MB	MB	BB	BB	BB	BB
8	Muhammad Lutfi	BSH	MB	BSH	MB	MB	MB
9	Mahmuzizam Aliras	MB	MB	MB	MB	MB	MB
10	Nazam Rara Nurfazila	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
11	Nabila Bilqis Sakira	MB	MB	MB	BB	MB	MB
12	Naisyla Ramadhani	BSH	MB	MB	BB	MB	MB
13	Khansa Aqila	BSH	MB	BB	BB	BB	BB
14	Sultan Pranisa	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
15	Yumna Syakira	BSH	MB	MB	MB	MB	MB
16	Zakia Ulfa	MB	BB	BB	BB	MB	BB
17	Azkia	MB	MB	MB	BB	MB	MB

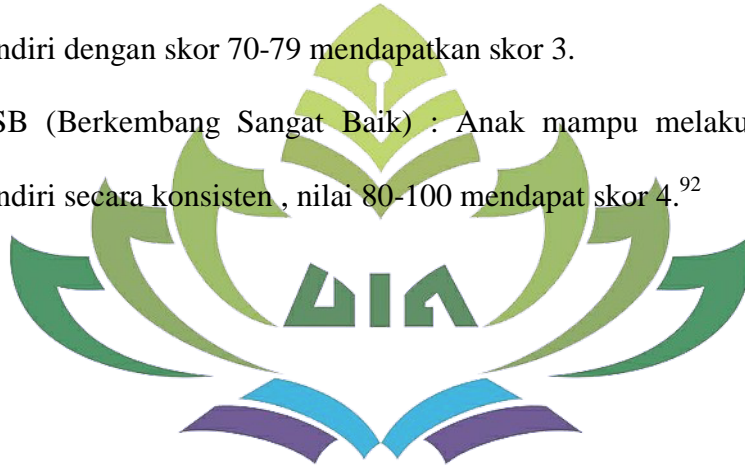
Sumber : Observasi Pada Tanggal 12 Oktober-09 November 2018 di Kelas A Taman Kanak-kanak Pembina Kotaagung Tanggamus.

Keterangan Indikator Pencapaian Perkembangan Motorik Kasar Anak:

6. berjalan
7. berlari
8. melompat
9. menangkap dan melempar
10. menendang

Keterangan penilaian:

- BB (Belum Berkembang) : Anak mampu melakukan kegiatannya dengan sendiri skor 50-59 mendapatkan skor 1.
- MB (Mulai Berkembang) : Anak sudah mulai mampu, melakukan kegiatan dengan bantuan orang lain indikator penilaian skor 60-69 mendapatkan skor 2.
- BSH (Berkembang Sesuai Harapan) : Anak mampu melakukan kegiatannya sendiri dengan skor 70-79 mendapatkan skor 3.
- BSB (Berkembang Sangat Baik) : Anak mampu melakukan kegiatannya sendiri secara konsisten, nilai 80-100 mendapat skor 4.⁹²



⁹² Pedoman Penilaian Pembelajaran PAUD, (Jakarta : Direktorat Pembinaan Pada Anak Usia Dini, 2015),h.30

Lampiran 3

**Instrumen Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak usia 4-5 Tahun di
Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kotaagung Tanggamus**

No	Nama Peserta Didik	Indikator				
		1	2	3	4	5
1.	Aqila Kaira Nadira					
2.	Aqila Suci Ramadhani					
3.	Agista					
4.	Bilqis Ufaira Anata					
5.	Chaleosa Adiva					
6.	Hedi Alparo					
7.	Jihan					
8.	Muhammad Lutfi Pratama					
9.	Mahmuzizam Aliras					
10.	Nazam Rara Nurfazila					
11.	Nabila Bilqis Sakira					
12.	Naisyla Ramadhani					
13.	Khansa Aqila Ramadhani					
14.	Sultan Pranisa					
15.	Yumna Shakira WS					
16.	Zakia Ulfa					
17.	Azkia					

Keterangan Indikator Pencapaian Perkembangan Motorik Kasar Anak:

1. berjalan
2. berlari
3. melompat
4. menangkap dan melempar
5. menendang

Lampiran 4

Pedoman Lembar Wawancara Perkembangan Motorik Kasar Anak usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Outbound Kelas A Di Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus

No	Langkah-Langkah Permainan Outbound	Keterangan	
		Ya	Tidak
1.	Tahap persiapan		
	d. Menentukan bentuk kegiatan/materi yang akan dilaksanakan.	✓	
	e. Menentukan waktu pelaksanaan (di jam pelajaran/diluar jam pelajaran) dan tempat yang digunakan saat pelaksanaan.	✓	
	f. Mempersiapkan peralatan yang akan digunakan.	✓	
2.	Tahap pelaksanaan	✓	
	c. Membagi anak dalam kelompok.		
	d. Menjelaskan tugas dan aturan main.	✓	
3.	Tahap pengakhiran		✓
	c. Laporan dari masing-masing kelompok.		
	d. Refleksi, mereview seluruh kegiatan dari tiap siswa.		✓

Lembar Interview/Wawancara

1. Apakah permainan *outbound* telah digunakan di Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus?

Jawab:

Ya, permainan *outbound* sudah dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus. dalam menerapkan permainan *outbound* tidak teratur waktunya, terkadang dilaksanakan pada hari jum'at atau dilaksanakan pada hari selasa.

2. Apakah guru di Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus sebelum melakukan permainan *outbound* menentukan bentuk kegiatan/materi yang akan dilaksanakan?

Jawab:

Ya, sebelum dilaksanakan permainan *outbound* guru telah menentukan bentuk kegiatan/materi yang akan dilaksanakan pada hari itu juga.

3. Apakah guru di Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus pada tahap persiapan Menentukan waktu pelaksanaan (di jam pelajaran/diluar jam pelajaran) dan tempat yang digunakan saat pelaksanaan?

Jawab:

Ya, sebelum kegiatan berlangsung guru telah mentukan waktu dan tempat akan dilaksanakannya permainan *outbound*.

4. Apakah guru di Taman Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus pada tahap persiapan melakukan Mempersiapkan peralatan yang akan digunakan?

Jawab:

Ya, guru sebelum mlaksanakan kegiatan permainan *outbound* guru sudah mempersiapkan alat-alat yang diperlukan, seperti bola besar, bola tenis, keranjang bola, patok bendera dan sebagainya. dengan mempersiapkan pelaralatan yang digunakan guru lebih siap dalam melaksanakan permainan *outbound*.

5. Apakah guru di Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus pada tahap pelaksanaan membagi anak dalam kelompok?

Jawab:

Ya, guru saat pelaksanaan permainan *outbound* membagi anak dalam beberapa kelompok dalam satu kelompok terdapat 4-5 anak.

6. Apakah guru di Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus pada tahap pelaksanaan menjelaskan tugas dan aturan main ?

Jawab:

Ya, . guru saat pelaksanaan permainan *outbound* telah menjelaskan tentang tata cara permainan *outbound* yang akan dilaksanakan

7. Apakah guru di Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus pada tahap pengakhiran melakukan Laporan dari masing-masing kelompok?

Jawab:

Tidak, guru saat pengakhiran tidak menanyakan laporan dari masing-masing kelompok.

8. Apakah guru di Taman Kanak-Kanak Pembina Kotaagung Tanggamus pada tahap pengakhiran melakukan Refleksi, mereview seluruh kegiatan dari tiap siswa?

Jawab:

Tidak, guru saat pengakhiran tidak melaksanakan refleksi, mereview seluruh kegiatan permainan *outbound*.

9. Apakah dengan permainan *outbound* perkembangan motorik kasar anak dapat berkembang ?

Jawab:

Ya, permainan *outbound* memiliki pengaruh yang cukup besar dalam mengembangkan motorik kasar anak. Terlihat sebagian anak sudah mulai berkembang motorik kasarnya setelah menggunakan permainan *outbound*.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Semester/Hari/Tanggal : I/Jum'at/12 Oktober 2018

Kelompok Usia : A/4-5 Tahun

Tema/Sub Tema : Sekolahku/Kegiatan sekolah

Proses Kegiatan

A. Pembukaan

1. Senam bersama
2. Berdoa sebelum belajar
3. Menyebutkan akibat jika tidur larut malam pada saat belajar disekolah

B. Inti

1. Guru mengajak anak ke halaman sekolah
2. Menyanyi lagu "ayo baris"
3. Menghitung anak yang sedang baris
4. melakukan kegiatan bermain
5. anak melakukan pemanasan yang dipandu guru
6. Anak bermain berjalan berjinjit sambil membawa bola besar
7. Pelaksanaan anak berjalan sambil membawa bola besar sejauh 3-4 meter

C. Istirahat

1. Mencuci tangan
2. Berdoa sebelum dan sesudah makan

D. Penutup

1. Berdiskusi tentang kegiatan yang sudah dilaksanakan hari ini
2. Menanyakan perasaan selama kegiatan hari ini

Indikator Penilaian

No.	Program Pengembangan	KD	INDIKATOR
1	Nilai Agama dan Moral	5.3	Mau berbagi miliknya misanya: makanan dan mainan
2	Fisik motorik	6.3	Berjalan berjinjit.
3	Sosial dan Emosional	2.6	Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap sabar untuk melatih kedisiplinan.
4	Kognitif	3.5	Mengungkapkan sebab akibat tidur larut malam.
5	Bahasa	1.2	Mengungkapkan isi perkataan dengan bahasa anak.
6	Seni	4.15	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.

Kotaagung, Jum'at 12 Oktober 2018

Guru kelas

Kepala TK Pembina

Titi Lestari

Robiana, S.Pd
NIP. 196810221991032003

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Semester/Hari/Tanggal : I/Jum'at, 19 Oktober 2018

Kelompok Usia : A/4-5 Tahun

Tema/Sub Tema : Sekolahku/Kegiatan Sekolah

Proses Kegiatan

A. Pembukaan

1. Senam bersama
2. Berdoa sebelum belajar
3. Bernyanyi "Aku Sudah Sekolah"
4. Tanya Jawab tentang permainan yang disukai disekolah

B. Inti

1. menghubungkan lambang bilangan dengan gambar benda bola, kelereng
2. Guru mengajak anak ke halaman sekolah
3. melakukan kegiatan bermain
4. anak melakukan pemanasan yang dipandu guru
5. Anak bermain bola estafet

C. Istirahat

1. Mencuci tangan
2. Berdoa sebelum dan sesudah makan

D. Penutup

1. Berdiskusi tentang kegiatan yang sudah dilaksanakan hari ini
2. Menanyakan perasaan selama kegiatan hari ini

Indikator Penilaian

No.	Program Pengembangan	KD	INDIKATOR
1	Nilai Agama dan Moral	1.1	Menyebutkan ciptaan Tuhan.
2	Fisik Motorik	4.4 5.3	Melempar bola kecil kekeranjang sejajar atau lebih rendah (Horizontal). Menangkap bola besar yang dilempar mendatar.
3	Sosial dan Emosional	2.1	Mau membagikan makanan yang dimilikinya.
4	Kognitif	1.4	Menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda 1-10.
5	Bahasa	6.3	Menyebutkan nama-nama benda yang memiliki tulisan nama

Kotaagung, Jum'at 19 Oktober 2018

Guru kelas

Kepala TK Pembina

Titi Lestari

Robiana, S.Pd
NIP. 196810221991032003

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Semester/Hari/Tanggal : I/Selasa, 23 Oktober 2018

Kelompok Usia : A/4-5 Tahun

Tema/Sub Tema : Hewan/Hewan Darat

Proses Kegiatan

A. Pembukaan

1. Berdoa sebelum belajar
2. Membaca surat-surat pendek
3. Menyanyi lagu “Kelinciku”

B. Inti

1. Membaca kata yang memiliki kesamaan suku kata awal: kera, kelinci
2. Menyebutkan hewan yang berkaki 4
3. melakukan kegiatan bermain
4. anak melakukan pemanasan yang dipandu guru
5. menendang bola besar.

C. Istirahat

1. Mencuci tangan
2. Berdoa sebelum dan sesudah makan

D. Penutup

1. Berdiskusi tentang kegiatan yang sudah dilaksanakan hari ini
2. Menanyakan perasaan selama kegiatan hari ini

Indikator Penilaian

No.	Program Pengembangan	KD	INDIKATOR
1	Nilai Agama dan Moral	1.1	Menyebutkan ciptaan Tuhan.
2	Fisik Motorik	7.2	Menendang bola besar melewati suatu bidang.
3	Sosial dan Emosional	5.1	Berhenti bermain pada waktunya.
4	Kognitif	1.5	Mengelompokkan hewan berdasarkan bentuk.
5	Bahasa	1.6	Membaca kata yang memiliki kesamaan suku kata awal.

Kotaagung, Selasa 23 Oktober 2018

Guru kelas

Kepala TK Pembina

Titi Lestari

Robiana, S.Pd
NIP. 196810221991032003

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Semester/Hari/Tanggal : I/Jum'at, 09 November 2018

Kelompok Usia : A/4-5 Tahun

Tema/Sub Tema : Hewan/Hewan Air

Proses Kegiatan

A. Pembukaan

1. Senam bersama
2. Berdoa sebelum belajar
3. Tanya jawab tentang nama-nama hewan yang hidup di air

B. Inti

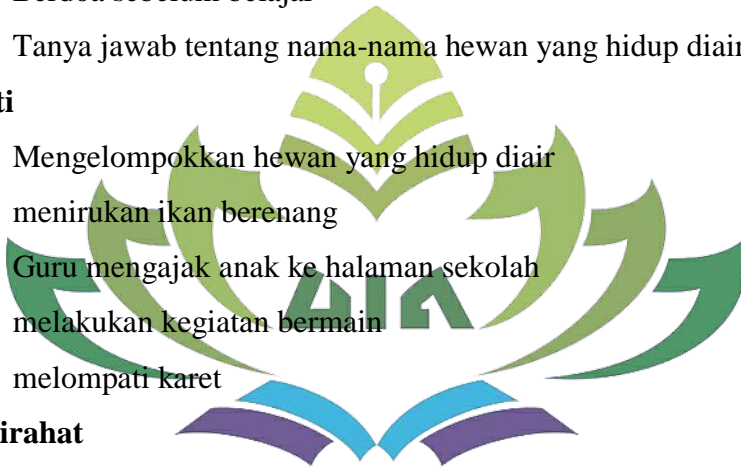
1. Mengelompokkan hewan yang hidup di air
2. menirukan ikan berenang
3. Guru mengajak anak ke halaman sekolah
4. melakukan kegiatan bermain
5. melompati karet

C. Istirahat

1. Mencuci tangan
2. Berdoa sebelum dan sesudah makan

D. Penutup

1. Berdiskusi tentang kegiatan yang sudah dilaksanakan hari ini
2. Menanyakan perasaan selama kegiatan hari ini



Indikator Penilaian

No.	Program Pengembangan	KD	INDIKATOR
1	Nilai Agama dan Moral	6.2	Mengucapkan salam dengan teman.
2	Fisik Motorik	3.6	Melakukan gerakan melompat
3	Sosial dan Emosional	2.4	Mau meminjamkan alat main kepada teman
4	Kognitif	1.5	Mengelompokkan hewan berdasarkan ciri tertentu.
5	Bahasa	3.1	Menceritakan pengalaman nya sendiri.

Kotaagung, Jum'at 09 November 2018

Guru kelas

Kepala TK Pembina

Titi Lestari

Robiana, S.Pd
NIP. 196810221991032003

**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI
PERMAINAN OUTBOUND USIA 4-5 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK
PEMBINA KOTAAGUNG TANGGAMUS**











